





大众软件

12

2015年12月

读 我 懂 你 ， 悦 享 应 用 娱 乐 未 来

专栏评述
F2P专制的黄昏

中国游戏报道
独立游戏人的征程

前线地带
镜之边缘：催化
狙击手：幽灵战士3
荣耀战魂

评游析道
战国无双4-II
潜龙谍影5：幻痛
变形金刚：毁灭

龙门茶社
什么样的Boss才算合格品?

ISSN 1672-0148
12
9 771672 014022
国内统一刊号 CN45-1304/TP


少年
四大名捕
全明星3D武侠手游
李小璐
贾乃亮
明星出品
尽享真实互动



少年
四大名捕
全明星3D武侠手游
神侯府
邢昭林
贾乃亮
李小璐
李晟
联盟争夺
制霸江湖之巅



P18

2015年底的新一代PC从内到外，从软件到硬件，都有了巨大的变化，从跨越式的处理器到超高清的屏幕，从第一次实现跨平台的操作系统到只有巴掌大小高端硬件平台，都标示着新PC时代的到来。在上一期我们成功搭建了新的体验平台，而现在，我们就要开始真正的体验之旅了。

P66

《荣耀战魂》是一款砍杀类多人竞技游戏，聚焦于冷兵器时代，玩家可以从日本武士、维京战士、中世纪骑士三大阵营中选择其一进行对抗，让三个历史时代的战士们展开一场血腥残忍的战斗。游戏的打击感十足，画面趋向于暴力美学而并非写实，同时还有战术层面上的创新设计。

2015年12月 总第484期

本期目录





P73

《战国无双4-II》一方面将割草的策略性提高到了一个新的层次，同时也在割草的爽快与策略的智慧二者之间找到了一个全新的平衡点。但另一方面，光荣通过对旗下诸多割草游戏系列的不断尝试，却怎么也冲不出大部分玩家对各种无双游戏的割草定位。

P107

大家还记得2008年上映的《功夫熊猫》吗？如今，当《功夫熊猫》的第三部电影即将搬上银幕之际，我们的熊猫大侠又杀回了游戏圈子——以手机游戏的身份。这次熊猫大侠不但再次赶上电影的风口，而且披上了"中国制造"的外衣，看起来更像一个土生土长的小胖墩了。

评游析道

游击九课

极限竞技

龙门茶社

什么样的Boss才算合格品？

读编往来

TOPTEN

强悍华丽
华硕G11游戏电脑

■ 魔之左手



炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★★
性价比：★★★★☆

◆华硕（Asus）◆已上市◆5499元起（样品价格6999元）◆附件：电源线、说明书、驱动光盘等◆推荐：中高端玩家◆咨询电话：400-600-6655（支持热线）◆相似产品：华硕G系列游戏电脑、机械革命MR系列、外星人、微星等品牌游戏台式机

虽然游戏笔记本电脑成为越来越多中度玩家的首选，但中高端台式机强大的性能和更好的手感，仍然是主流游戏笔记本电脑难以企及的。当然在游戏笔记本、游戏主机等产品的竞争压力下，游戏台式机也在不断的进化，例如华硕的G系列产品，就在外形、配置、应用能力等方面独具特色，最新的G11更是在第一时间引入了最新最强的Intel第六代智能酷睿处理器。



华硕G11是一款中型游戏PC主机，用户可以根据自己的喜好和需求自行配置。它采用黑色中型机箱，壳体表面，特别是正面带有大量条纹和灯光装饰，其中按键部分采用可自定义的多彩灯效，加上前部略微抬起的造型，使其看起来颇具科幻感







←↑华硕G11提供了丰富的前后面板接口，前面板有多达4个USB接口，其中包括两个USB 3.0接口，背板上有更多的USB接口、音频接口以及显卡提供的多个视频输出接口。

样品配置	
处理器	英特尔酷睿i7-6700K@3.4GHz（最高睿频4.0GHz）
内存	单通道8GB DDR4，最大支持32GB容量
硬盘	128GB SSD+1TB机械硬盘
显卡	NVIDIA GeForce GTX960（可选最高GTX 980或Radeon R9 380）+英特尔核芯显卡
光驱	无
显示器	无
摄像头	无
无线连接	蓝牙4.0（可选802.11ac WiFi）
前置接口	USB 3.0×2，USB 2.0×2（支持智能充电），多合一读卡器等
后置接口	USB 3.1×2，USB 3.0×2，USB 2.0×2，DisplayPort×3，HDMI，DVI，千兆有线网络接口
键鼠	无
操作系统	中文Windows 10




华硕G11提供了AEGIS Ⅱ等多个内置特色程序，AEGIS Ⅱ有系统监控、灯光设置等功能，还可录制及编辑游戏影片并上传至社交网络

性能测试		
项目	设置	得分/平均帧速
PCMark 8	HOME	3967
	WORK	4472
3DMark	Fire Strike	6590
	Fire Strike Extreme	3357
CINEBENCH R15	OpenGL	132.90fps
	CPU	812cb
天堂4.0	1920×1080，高画质，普通曲面细分	48.3fps
	1920×1080，高画质，普通曲面细分	13.7fps
辐射4	1920×1080，最佳品质，极高细节	57fps
	3840×2160，最佳品质，极高细节	23fps
孤岛惊魂4	1920×1080，超高品质	50fps
	1920×1080，NVIDIA特效	27fps
最终幻想14	1920×1080，最高设置	55.220fps
	3840×2160，标准设置（台式机）	34.758fps
怪物猎人 Online	1920×1080 4×MSAA	35.1fps
	3840×2160	17.5fps
生化危机6	1920×1080，最高画质	11351
	3840×2160，中等画质	3628
古墓丽影9	1920×1080，最高画质	55.7fps
	1920×1080，非常高画质	48.6fps
Fritz Chess Benchmark	8线程	14698千步/秒

华硕G11不仅在外观、运行速度、游戏稳定性、软硬件配合度等方面比普通品牌台式机或个人攒机更出色，而且在实际使用中的最高功耗仅有197W，且此时距离机箱半米的情况下也很难感觉到运行噪声，排风口温度也不高，其日常文件操作的功耗只有70W左右，待机功耗30W左右，很好地表现出了新一代CPU、GPU、内存等高性能PC配件的能耗优势。

在实际测试中，我们更偏向日常应用和游戏实际能力，以及与一些高端配件如超高分辨率显示器的配合能力。从测试结果看，新一代高端酷睿i7处理器与中高端显卡的配合，使其拥有强大的日常应用能力，能够在高画质和全高清画质下，非常流畅地运行最新和最高端游戏，完全可以满足玩家的需要。进一步提升分辨率的情况下，样品的游戏流畅度下降特别明显，追求4K分辨率的用户在购买华硕G11时应选配更高端显卡的型号。

总结：华硕G11是一款外形炫目、性能强大的游戏PC，加上可自由选择的处理器、显卡配置和自行搭配的显示器、键鼠，让其个性更鲜明，适合不同需求的玩家。P

职业玩家的梦想之作
钛度智能电竞鼠标

■ 魔之左手



炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★★

◆钛度◆已上市◆299元◆附件：连接线、质保证书等◆推荐：电竞游戏玩家、电竞明星粉丝、电竞选手◆咨询电话：400-683-0809（电话客服）◆相似产品：赛睿RIVAL、Tt eSPORTS闪猎PLUS等

在游戏鼠标中，我们已经见惯了宣称面向电竞的产品，也见惯了电竞职业玩家参与鼠标的设计和测试，但却很少看到让职业玩家完全掌控话语权的游戏外设产品。虽然Razer的创始人也自称是半职业玩家，但无论如何也无法与曾经的《魔兽争霸》“人皇”李晓峰（Sky）相提并论，所以当李晓峰创办上海钛度智能科技有限公司，并且推出“钛度”智能电竞鼠标后，在玩家中引起了很大的反响，这款鼠标究竟会带给我们怎样不同的游戏体验呢？



钛度鼠标采用非常独特的模块化设计，所以我们目前能够看到和感受到的只是其第一批产品的外观与性能。第一批钛度鼠标有黑色防滑与白色光滑两种壳体可选，为右利手型设计，外形较为扁平，重量仅有108g，介于最常见的Razer与罗技鼠标经典造型之间。它采用一体式顶壳，带有4档速率调节键，与滚轮键和尾部Logo都可调的全色系灯光效果



钛度鼠标的左侧面带有光学心率检测装置（红圈内），此处不可调的绿光与侧面条状的可调式灯效有一定差别，很容易识别，另外左侧还提供了前后翻页键



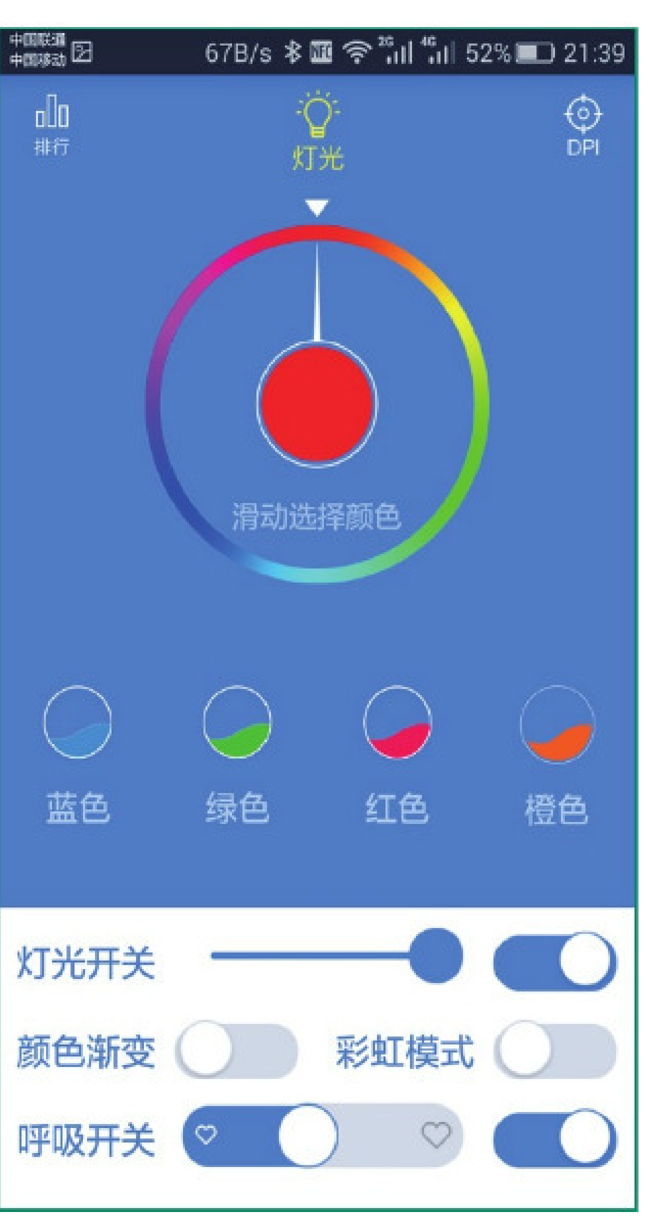
钛度鼠标底部装有8200DPI高速激光引擎，4个脚垫均可更换，采用磁吸方式可以很牢固地固定，可能受到磁体安装位置的影响，尽管其左右脚垫为手型对称，但调换使用的话安装并不牢固



钛度鼠标的上、左、右壳体也可拆卸，均采用高强度磁体固定，可拆卸式鼠标线则采用标准Micro USB接口和防呆插槽紧密连接，加上可拆卸式脚垫，能够通过不同的选购模块，为用户提供多种不同色彩、手感的产品

作为Sky等数十名职业玩家参与设计和测试，经历了数百次打样优化的产品，钛度电竞鼠标的使用感受和性能还是相当不错的，我们测试的是超滑脚垫与金属垫的组合，这一组合被推荐为“MOBA刀塔、英雄联盟类”游戏使用。超滑脚垫在金属垫上阻力极小，而且超强的硬度可以很好地反馈金属垫的细微纹理触感，不会因太光滑而失去定位手感，另外这一高硬度的设计也可以减少磨损，更适合在金属垫上使用。目前钛度官方还有普通、加涩脚垫以及布垫、树脂垫等，通过不同组合可适应RTS、FPS等不同类型游戏。







钛度推出的App可用智能移动设备通过蓝牙连接鼠标，获取数据进行统计分析，例如移动距离、点击数量等（左）；也可对鼠标进行设置，例如灯效色彩（中）、速率等，而速率设置界面中更是可以看到一些著名电竞选手的id，应该是让用户体验这些选手的最常用速率（右）。它带有内置8MB存储空间，可以记忆相关设置，携带到不同平台使用时无需安装驱动和重新进行设置







钛度App另一项让人很感兴趣的功能就是对游戏状态进行监控，通过鼠标内置的心率传感器监控玩家的心率，再收集点击速度等数据（左），可以得出用户的心理素质（中），从某种角度上讲，可以算是玩家的职业素质吧。用户的实际得分还会上传到钛度鼠标的数据库中，与其他用户进行对比和排名（右）

钛度鼠标加入了重力感应器，配合底部激光引擎，可以更好更快地定位，特别是在大范围移动，需要抬起鼠标和落回桌面的过程中，重力感应器的加入能够正确识别动作，避免一些不必要的光学信号影响操作。其内置32位ARM架构处理器可对各种信号进行高速分析处理，让操控更流畅，响应速度更快，减少错误鼠标信号。

在实际测试中，我们感觉其所有按键的力度都偏小，而滚轮键的滚动阻力却特别大，这可能与电竞选手的习惯有关，但对非电竞游戏或非资深玩家来说，还需要一定的适应过程。

总结： 钛度智能电竞鼠标设计独特，而且为电竞使用进行了相当多的优化，也许首批产品和首批配件在对玩家和游戏的普适性上还有所不足，例如无法进行重量调节、防滑外壳只有黑色可选等，但这些问题对整体模块化设计的产品来说，其实相当容易解决，相信未来我们会见到更加完美的钛度鼠标。P

让游戏画面更完美
AOC G2460显示器

■ 魔之左手

炫目度：★★★★

口水度：★★★★☆

性价比：★★★★☆

◆AOC◆已上市◆2199元/2999元◆附件：电源线、DisplayPort视频线、质保证书等
◆推荐：注重画面感受的中端玩家、家庭娱乐用户◆咨询电话：400-887-8007（服务专线）
◆相似产品：明基XL2430T、Acer XB240H等

在我们进行游戏相关测试的时候，常常会强调我们关闭了“刷新同步”，让显卡以最大速度输出画面，不需要等待显示器的刷新频率，这样虽然能获得远超显示器刷新频率的帧速，表现出显卡的真实水平，但在画面上会出现割裂等瑕疵，这是因为显示器的画面更新频率和显卡输出频率不同步，经常出现显示器更新画面时正逢显卡输出的两帧画面切换，出现显示器上的同一幅画面中两帧画面信息交错覆盖等情况，在两帧画面变化很大的部分，就会有“撕裂”“重影”等情况，虽然这些瑕疵总是一晃而过，但我们还是会有一些感觉，那就是——画面不稳定。

使用垂直刷新同步虽然能让画面变得稳定，但也存在一些问题，那就是显卡输出的帧速必须与显示器刷新率（一般是60fps）形成倍数关系，也就是说再强大的显卡，输出帧速也只能降至60fps，而显卡不够强大，无法保证输出速率持续保持60fps以上的话，问题更严重，显卡只能以1/2、1/3等帧速输出画面，使得游戏画面虽然稳定，但却变得卡顿。

新一代显卡和显示驱动中，NVIDIA和AMD不约而同的开始强调一种新的画面稳定技术，即AMD的FreeSync和NVIDIA的G-Sync，与之前的刷新同步不同，这两种新的画面稳定机制更加智能，与显示器的配合更好，能够同时提供高帧速输出和稳定画面。NVIDIA的G-Sync采用硬件方式，用显示器内置的处理器进行画面匹配，效果较好但成本较高；而AMD的FreeSync则是开放式标准，使用软件驱动方式工作。这两种画面稳定技术已经成为新一代游戏显示器的必备标准，AOC的新一代游戏显示器G2460就提供了分别支持两种标准的产品。



AOC G2460采用24英寸全高清面板，金属丝质感黑色外壳搭配红色边条装饰和亮色金属标示，让它硬朗中不失动感

←↑AOC G2460的支架可进行90度平面旋转，高度调节行程达到13cm，底座支持左右160度旋转，另外其侧面带有两个USB 2.0接口，其中一个可进行快速充电

作为面向游戏的显示器，G2460还提供了适合不同游戏的预制设置，例如即时战略模式明显亮度较高，而FPS模式提升了亮度和对比度，竞速游戏则色彩比较饱满，另外还预制了色彩分别偏淡和偏红的两种玩家模式，多画面比例调节，则可满足玩家不同的要求。它拥有144Hz超高刷新率和1ms灰阶响应时间，图像显示高速而稳定。它也同时带有AOC显示





G2460屏幕旋转后可以更方便地连接各种连线，它提供了DisplayPort、HDMI、DVI、VGA接口，其中HDMI接口支持MHL，可直接连接智能移动设备，同时进行对它们充电。此外它还带有音频输入输出、USB 2.0输入输出接口，并且自带电源开关

器特色的DCB活彩技术、5种增彩模式和Eco Mode 5种亮度情景模式，DCR丽比技术提供了8000万：1超高动态对比度，配以350cd/㎡显示亮度。

我们的样品为支持AMD FreeSync同步技术的G2460PF/BR，使用Radeon R9 Nano显卡通过DisplayPort连接。开启FreeSync功能后，在高速移动场景中，可以感觉到游戏图像相当稳定平滑，长时间使用后眼睛的劳累感明显较低。其内置2W×2扬声器的音量效果比较好，对音质要求不高的用户完全可以直接连接PC、游戏主机甚至电视盒使用。

总结：AOC G2460是一款价格比较亲民、功能则相当完善的游戏型显示器，不过相对于G2460PF/BR，支持NVIDIA G-Sync技术的G2460PG/GB因为内置芯片等原因，价格要昂贵得多。

新平台好搭档
金士顿HyperX Savage DDR4 2400内存

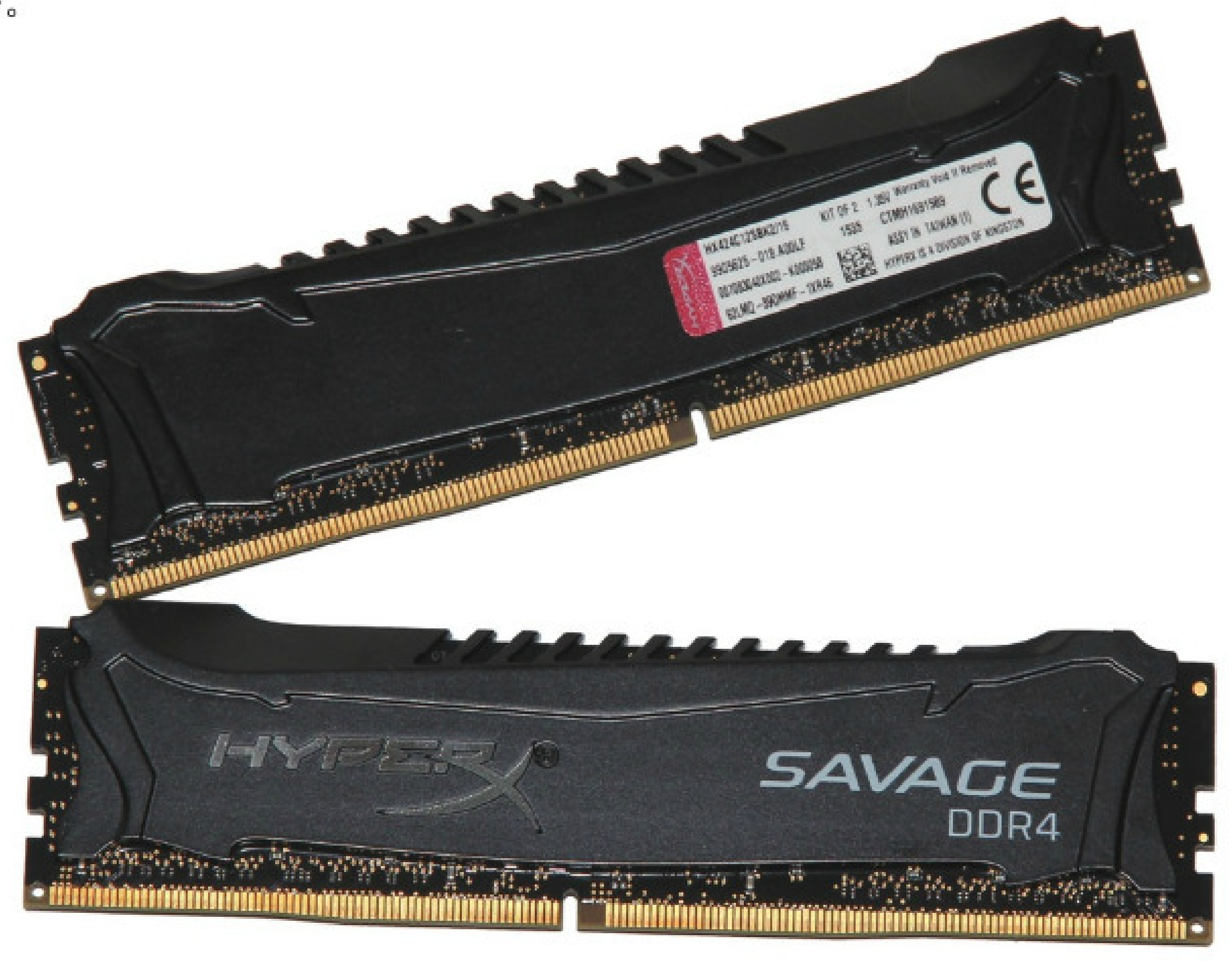
■ 魔之左手

随着Intel第六代智能酷睿及其平台的大量上市，DDR4内存的定位开始从高端至尊酷睿平台转向了普及产品，金士顿HyperX（骇客神条）不失时机地推出了新的Savage系列DDR4内存。



炫目度：★★★
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★

◆金士顿（Kingston）◆已上市◆949元（双条套装）◆附件：无◆推荐：Intel第六代智能酷睿平台用户◆咨询电话：800-810-1972（客服中心）◆相似产品：HyperX Fury DDR4、海盗船复仇者DDR4等



Savage DDR4采用双通道套装，有多种频率可选，最高频率为DDR4 3000，我们的样品为其中的DDR4 2400双通道型号，相对于之前的高频DDR4内存，其散热片有一定的简化，不过继承了HyperX（骇客神条）一贯的炫酷外形，很适合与透明机箱配合。小散热片使其整体高度较矮，也便于和比较庞大的处理器散热器配合使用



我们采用的测试平台为技嘉GA-Z170X-Gaming 3主板，它支持内存频率单独调节，可以稳定运行在DDR4 2400状态下，内存表面温度没有明显提升，和DDR 2133设置类似，大约比室温（25℃）高10℃左右。在处理器不超频，仅提升内存频率到DDR4 2400后，与这款主板及第六代智能酷睿默认的DDR4 2133对比，内存带宽从26GB/s左右提升至29.5GB/s左右，对一些密集运算应用有一定的影响，例如Fritz Chess Benchmark得分由15956提升至16062。虽然日常应用由于同时受到处理器、硬盘性能等的影响，所以仅提升内存频率对其影响不是很明显，但高频内存对处理器超频的配合也更好，有经验的用户可同时提升处理器和内存频率，让常见游戏应用获得明显的速度提升。

总结：双通道套装的Savage DDR4 2400内存比面向X99的四通道高频型号如Predator等要便宜得多，频率也足以应对第六代智能酷睿平台的日常应用和小幅超频，是新一代Intel消费级处理器的出色伴侣。而对科学运算等高带宽应用需求较高或准备进行处理器大幅超频的用户，也可选择这一系列中更高频率的型号。

随心变化
戴尔灵越15 7000二合一笔记本电脑

■ 魔之左手



炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★★☆

◆戴尔（Dell）◆已上市◆5999元起◆附件：电源、质保证书等◆推荐：追求时尚的家庭用户、商务用户◆咨询电话：800-858-0619（售前咨询）◆相似产品：ThinkPad S5 Yoga、华硕TP550LD、Acer R7等

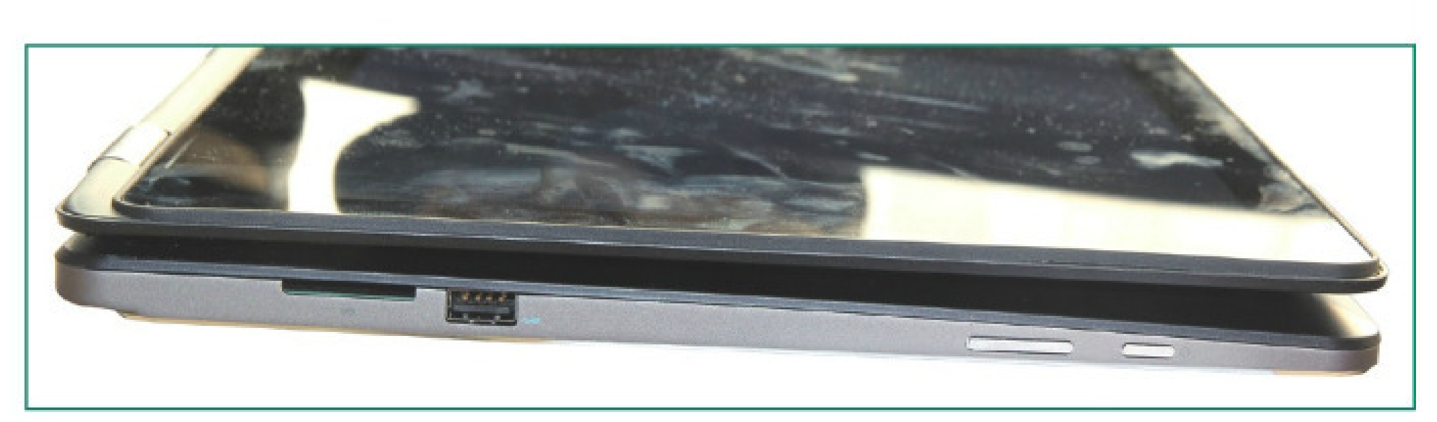
二合一笔记本电脑在很多人心目中，都是比较轻薄的产品，很多人都下意识地感觉它们在平板状态下应该和常见平板电脑差不多。其实当平板电脑与笔记本结合后，再拘泥于传统的应用方式已经有些过时了，近期一些新的大尺寸二合一笔记本电脑，正在改变这一现状，戴尔灵越15 7000二合一笔记本电脑就是一款这样的产品。





在笔记本模式下灵越15 7000二合一笔记本电脑与常见笔记本电脑没有什么区别，它采用15.6英寸全高清触控屏，全尺寸巧克力块式背光键盘，带有大型多点触控板，屏幕下方还带有Windows桌面按键









↖←灵越15 7000二合一笔记本电脑的屏幕可进行360°旋转，配合重力感应装置和自动切换使用状态的Windows 10操作系统，可实现多种操控模式，例如直立触控模式和平板模式等



这款产品的侧面接口和按键更偏向于配合平板模式使用，例如采用更类似平板电脑的侧置电源与音量键，且两侧接口都位于平板电脑形态的前部，但却是笔记本形态的后部



平坦的底部没有安排音箱或散热口，以便将屏幕翻折后在平板状态下使用，不过没有安排硬盘与内存维护开口，要升级相应配件会比较麻烦

我们的样品是灵越15 7000二合一笔记本电脑的低端型号，其配置已经完全可以满足日常办公和娱乐应用的需求，不过3D游戏能力和高端运算能力一般，只能在720p高清分辨率和中等画质下运行一些低端3D游戏，难以满足高端网游、大型单机游戏或专业级图像处理、科学运算程序的需求。在室温为23℃的情况下，长时间高负载使用的情况下，它几乎没有任何噪声，且只有散热口及周边温度有一定的上升，也未达到人的标准体温。其平板使用模式采用屏幕旋转而不是拆卸式，所以整体重量虽然比一般15英寸笔记本要轻得多，但一般人还是无法长时间手持使用的，好在将屏幕旋转超过100°左右时，Windows 10会识别并自动切换到平板状态，此时键盘和触控板会失效，用户可以用键盘面作为支撑而无需手持使用。

样品配置	
处理器	英特尔酷睿i5-6200U@2.3GHz（最高睿频2.8GHz）
内存	单通道4GB DDR3L-1600
硬盘	128GB SSD
显卡	英特尔HD 520核芯显卡
光驱	无
显示屏	15.6英寸， 1920×1080
摄像头	720p前置摄像头
无线连接	802.11ac、蓝牙4.0
接口	USB 3.0×3（其中一个支持关机充电），HDMI、耳麦接口、多合一读卡器等
操控	全尺寸背光键盘+多点触控板
重量	2.17kg，旅行重量2.44kg（含电源、充电线）
尺寸	19.9mm×381.9mm×252.5mm
操作系统	Windows 10

性能测试		
项目	设置	得分/平均帧速
PCMark 8	HOME	2271
	CREATIVE	2368
	WORK	3580
3DMark	Sky Diver	1212
	Fire Strike	281
CINEBENCH R15	OpenGL	14.07fps
	CPU	246cb
街霸4	1280×720，默认画质	38.43fps
最终幻想14	1280×720，标准设置（笔记本）	9.617fps
生化危机6	1280×720，中等画质	943
古墓丽影9	1280×720，最低画质	20.9fps
MediaCoder手机转码（Intel GPU加速）	转码速率	10.51×
	压缩比例	1.19:1
Fritz Chess Benchmark	4线程	4674千步/秒

总结：灵越15 7000二合一笔记本电脑在新的操作系统配合下，带给笔记本电脑传统用户一种全新的使用体验，不过其更广阔的应用前景，还有赖于二合一笔记本特色新应用的开发。另外对性能有较高要求的可以考虑其高端型号，使用i7处理器，带有8GB内存与256GB SSD，售价为6999元，性价比同样相当不错。

触摸音乐
派诺特Zik 2蓝牙耳机

■青岚



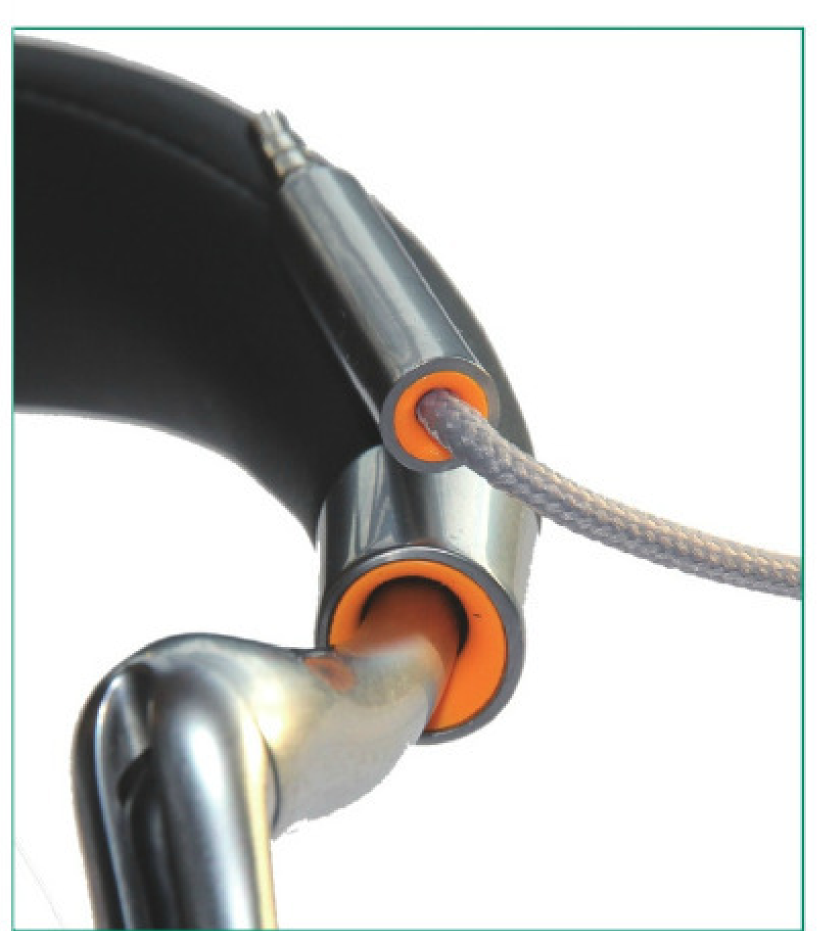
炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★★
性价比：★★★★

◆派诺特（Parrot）◆已上市◆2988元
◆附件：电池、USB充电/数据线、音频连线、说明书等◆推荐：颜控和金属控数码爱好者，喜欢尝鲜的数码音乐用户◆咨询电话：无（网络在线支持）◆相似产品：派诺特Zik、索尼MDR-1ABT、Fill Wireless等

蓝牙作为一种便捷的智能数字连接方式，越来越受到厂商的关注，而耳机则是目前蓝牙设备中最为常见的一种，随着蓝牙和音响技术的同步提升，新的蓝牙耳机正在使用方式和效果上体现出新的特色。作为智能数码外设的厂商，派诺特的Zik耳机就是新型蓝牙头戴耳机的代表作之一，在推出时广受关注，其更新产品，更成熟的Zik 2也出现在市场上。



派诺特的产品总是与智能移动设备相配合，Zik 2也不例外，它需要一款iOS、Android或Windows系统移动设备配合才能充分发挥能力。它外形独特，采用金属框架与仿皮材质结合的设计，重量仅有274g（含电池）或255g（不含电池），比大多数类似头戴耳机更轻巧，而多种色彩则适合不同喜好的用户，搭配不同的数码设备和衣着等







Zik 2在一些细节设计上相当用心，例如电力不足的情况下可通过有线方式连接使用；音频连线采用更坚韧防绕的粗制编制线、音频接口的尾部和耳机伸缩口设计非常相似（左）；耳罩部分可完全放平以便携带（中）；右侧耳罩内侧触点（红圈内）可检测耳机佩戴状态，在取下耳机后马上停止播放和降噪，以节约电力（右）

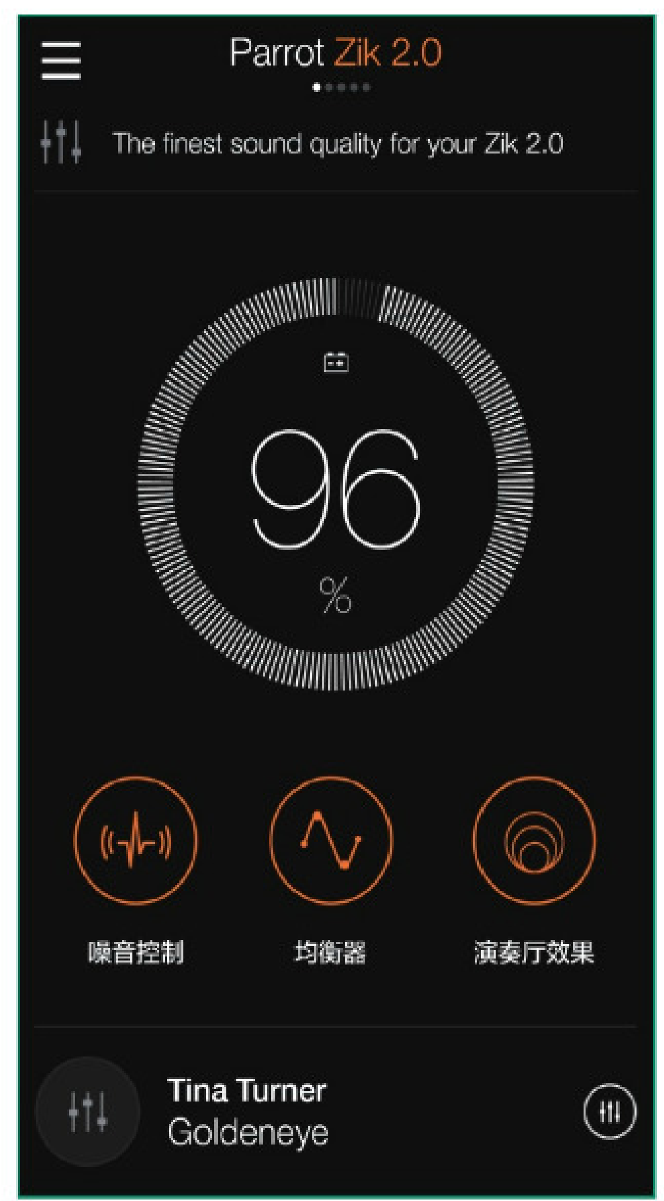


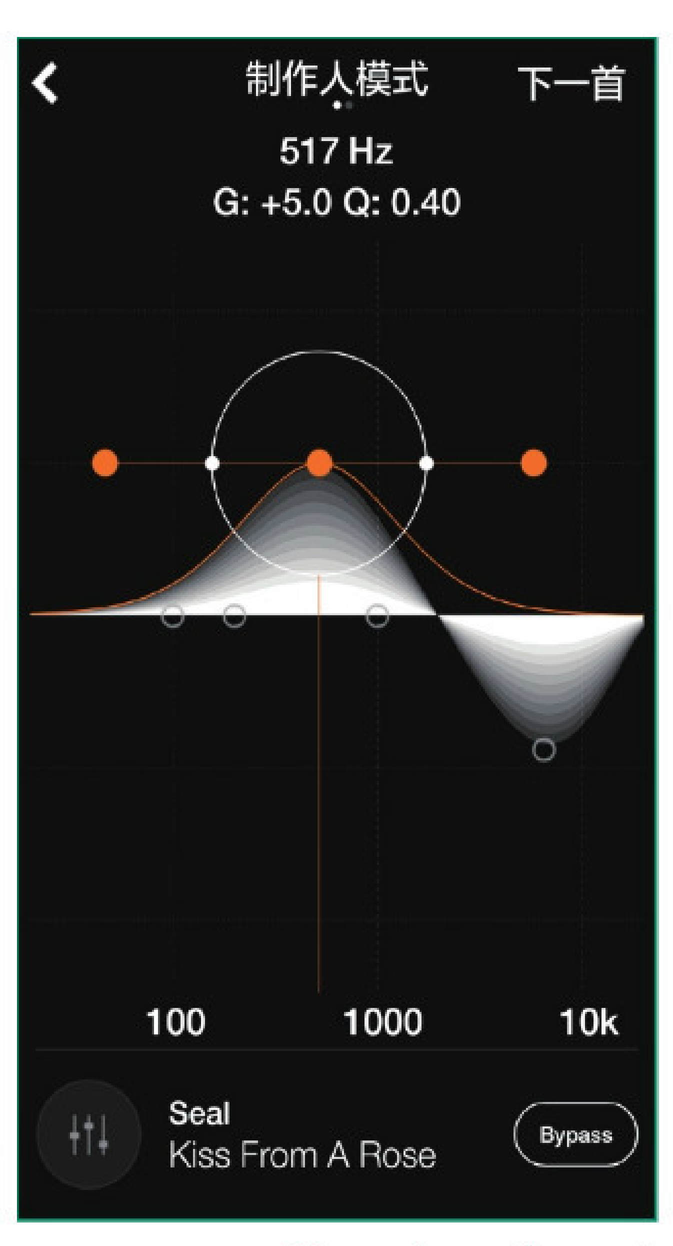
Zik 2的左侧耳罩外壳为磁性扣合，内有电池安装位，使用特制的3.7V、830mAh电池，右侧耳罩下部则带有3.5mm音频输入接口、Micro USB充电/数据接口以及电源开关键





Zik 2采用特殊的触控操作方式，通过在右侧耳罩上的敲击与划动控制音乐播放和接打电话，这一控制方式无需安装App即可使用，但在有线连接方式下无法使用









Parrot Zik 2需要搭配同名App使用，这一App功能全面，可进行电量管理、降噪、均衡器和声场效果设置，也能够以无线方式升级耳机固件，在不连接耳机的情况下还可进行环境噪声测量

在实际使用中，Zik 2的轻量化设计让佩戴的疲劳感明显减轻，不过因为侧面伸缩支架部分为弧形设计，所以伸出较长并佩戴时，顶部支架弧度会因两侧的张力而变小，与头型的配合度下降，对头顶和耳部的压力也会变大。在无线工作状态下，其蓝牙连接非常迅速，连接后无论是播放音乐还是观看视频，都可以享受到在App中设置的声场和降噪效果，开启降噪和声场效果后，其连续播放时间可达6小时左右。在接打电话时，Zik 2会增加拾音能力以确保通话效果，不过在周围噪声较大时，反而可能干扰自己的通话。

总结：派诺特Zik 2是一款时尚轻巧的头戴式蓝牙耳机，可提供很好的播放和通话能力，使用灵活性也相当不错，不过使用有线方式时几乎丧失了包括控制和通话在内的所有功能，只能提供最基本的耳机功能。2015年底到2016年初，Zik 3也将正式推出，希望这款产品能带给我们更好的使用体验。P

顶级网络中心

网件夜鹰X8 AC5300路由器

■青岚



炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★★
性价比：★★★★

◆网件（Netgear）◆已上市◆2999元
◆附件：电源适配器、网线、快速安装指南、变压器*等◆推荐：高端家庭用户，SOHO用户，物联网用户◆咨询电话：400-830-3815（客服热线）◆相似产品：网件夜鹰X6、LINKSYS WRT1900AC等
注*：目前产品需要使用附赠的110V/220V变压器

随着家庭无线设备的增加、物联网的兴起、高速网络应用的增加，对网络路由器的各种需求越来越多，而负担也随之变得越来越重。虽然目前802.11AC标准路由器已经进入主流市场，但当用户对网络控制、网络应用能力、带宽速度等有较高需求时，还是不得不选择专为这些高端需求设计的产品，例如网件最新推出的顶级家庭路由器夜鹰X8 AC5300，产品型号为R8500。



夜鹰X8 AC5300外形方正，体型巨大，尺寸与13英寸笔记本电脑类似，上表面几乎全部镂空以增强散热，带有波浪形起伏的外壳使其造型不至于过分死板。其尾部有4根大型有源天线，将WiFi放大器从通常的主板位置上移到了天线顶端，可避免在天线和主板之间的信号流失，并且让天线的指向更有意义，它们与4个内置天线组成了“豪华”的8天线配置，也是名称中“X8”的由来



夜鹰X8 AC5300提供了6个千兆有线网络接口，其中1、2接口可进行聚合，使速度成倍增加，用于4K流媒体、高速备份等应用。后置电源键则可在长时间不使用时直接关闭路由器电源以节约能源



由于功能众多，夜鹰X8 AC5300的LED指示灯相当多，当然用户如果觉着对生活造成了干扰，也可使用LED按键将其关闭或选择仅开启部分灯效



夜鹰X8 AC5300的底面同样几乎全部镂空以加强散热，且带有壁挂孔





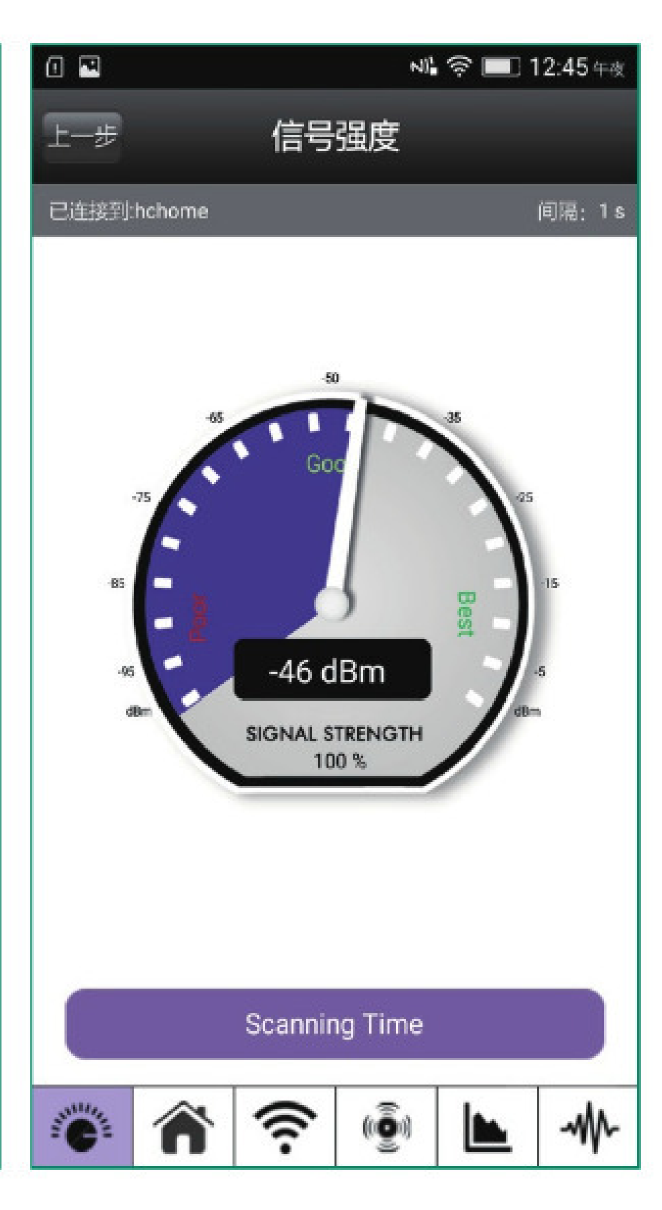
夜鹰X8 AC5300提供了USB 2.0和3.0接口各一个，支持易共享（EasyShare）技术，可将USB存储器、打印机等设备接入网络，ReadyCLOUD技术更可直接将USB存储器作为个人云存储设备使用，支持定制URL以设置个人FTP 服务器。它还带有前置WiFi开关、LED设置、WPS对码按键



夜鹰X8 AC5300的2.4GHz、5GHz频段最高传输速度分别可达1Gbps和2.165Gbps，而且两个5GHz频段可共用一个SSID及密码，让路由器根据设备和应用的实际需求自动分配







作为一款智能路由器，夜鹰X8 AC5300的用户最好在移动设备中配合安装“网件精灵”App，它比使用浏览器页面管理路由器更方便（左、中），也增加了很多快捷功能，如信号强度测试（右）、信道干扰检测、通道状况图、多媒体应用、文件传输、连接设备监控等

夜鹰X8 AC5300采用802.11ac标准，使用三频WiFi技术，提供了一个2.4GHz频道和两个5GHz频道，总的无线速度达到5.3Gbps，这就是其名称中AC5300的由来。它的智能连接技术和动态服务质量（QoS）能根据需求为每个设备智能分配最适合的WiFi频道，并调节网络负载，例如为高清视频流、游戏等应用提供更快的响应和更高的速度，同时也为网页浏览、社交应用等保留足够的带宽。其每个频道可提供4个数据流，睿动天线技术 (Beamforming+)会智能增强信号，减少干扰，提升WiFi连接的速度、可靠性和范围，近期固件还会提供多用户MIMO技术（MU-MIMO），可让所有设备的数据流更加平顺。路由器内置1.4GHz双核处理器和512MB内存，为WiFi、USB、千兆有线网络等高速智能化的应用提供支持。

项目/频段	2.4GHz	5GHz
1.5米信号强度	82%	78%
1.5米传输速度	12.1MB/s	14.0MB/s
5米信号强度	76%	73%
5米传输速度	3.75MB/s	13.1MB/s
10米穿墙信号强度	61%	30%
10米穿墙传输速度	2.0MB/s	4.2MB/s

另外它也支持网件中高端路由器传统的访客网络、家长控制、DoS攻击防护、VPN、SPI和NAT双防火墙等功能，也可用网件精灵应用程序进行内容和设置管理。

从测试成绩看，网件夜鹰X8 AC5300的2.4GHz频段绕射能力与5GHz频段的传输速度相对于主流产品确实有比较明显的优势，特别适合大型房屋和空旷大房间内使用。这款产品巨大的体积可满足其高速运行的散热需求，在实际测试过程中表面温度只是略有上升，即使进行全天候高速网络应用或连接大量设备也不用担心过热的问题。在有线互联测试中，其平均传输速度达到86.4MB/s，几乎达到了机械硬盘互拷的水平，也已经接近千兆有线网的理论传输极限。

总结： 网件夜鹰X8 AC5300不仅拥有面向未来的网络技术、出色的网络性能，还有很好的安全性、稳定性、扩展能力等，是一款强大的旗舰级路由器。

影音全能
联想乐檬X3手机

■青岚



炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★☆

◆联想（Lenovo）◆已上市
◆2499元/2999元（双4G版/全网通版）
◆附件：充电器、USB线、使用指南、质保证书、耳机（全网通版）等◆推荐：追求高品质音像娱乐能力的用户◆咨询电话：400-818-8818（服务热线）◆相似产品：VIVO X6、乐视手机1 Pro等

联想乐檬手机在很多人心目中的定位应该都是千元甚至更低价手机，不追求高性能而强调音乐能力是它们的特色，不过在乐檬X3推出后，我们看到了一个非常不同的高端乐檬手机，直接杀上了2500～3000元价位档次。在大家已经习惯了这一系列定位的情况下，全新的乐檬X3是否能达到联想和用户的期望呢？



乐檬X3采用5.5英寸全高清10点触控屏幕，加大玻璃覆盖面的设计将前置摄像头、Android控制键都纳入其中，使熄屏时的屏幕看起来比实际要大，边框也显得比实际要窄得多。当然其正面最明显的特征还是上下边框对称设计的扬声器开口，可以更好地进行立体声播放，也更适合横置方式观看视频



乐檬X3的2100万像素背部摄像头、双色补光灯和指纹感应器融为一体，略微凸出于背部壳体。这一凸出部位同时也是NFC感应区



乐檬X3支持双卡双待，采用双Nano SIM卡，其中2号SIM卡还可更换为Micro SD，进行容量扩展。其双4G版本支持中国联通与中国移动两家运营商的4G网络，全网通版本则增加了对中国电信4G网络的支持





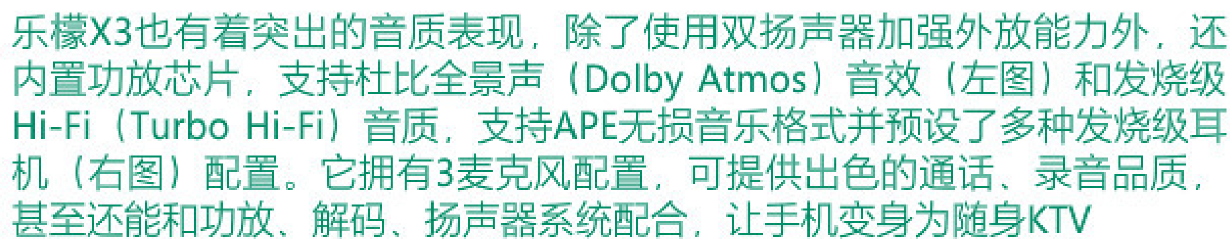
乐檬X3重量为176g（含双SIM卡），厚度为9.3mm，在近期的5.5英寸中高端手机中并不算轻薄，但背部带有明显而柔和的曲线，使得握持感更加舒适，视觉上也更薄一些。它不仅能通过顶部的红外窗口遥控多种家用电器、数码设备、物联网设备，还支持WLAN无线遥控，更符合目前物联网发展的趋势

乐檬X3硬件配置相当强大，采用高通64位骁龙808处理器，独特的6核配置使其在拥有较高性能的同时，功耗表现更好。它内置3GB内存和32GB（双4G版）/64GB（全网通版）存储空间，采用基于Android 5.1的VIBE UI操作系统。其安兔兔得分为60708、3DMark Sling Shot Using ES3.0/3.1成绩为1345/516，NenaMark 2.4平均帧速58.6fps，成绩略低于各品牌最新的旗舰机型，基本达到了高端产品的平均水平。

乐檬X3较低的功耗和内置3600mAh大容量电池提供了这一档次手机少有的长续航能力，在75%的亮度和音量下，可连续播放13个小时以上的720p影片（保留10%电量），在正常的使用频率下，用户两天甚至更长时间进行一次充电即可。它支持



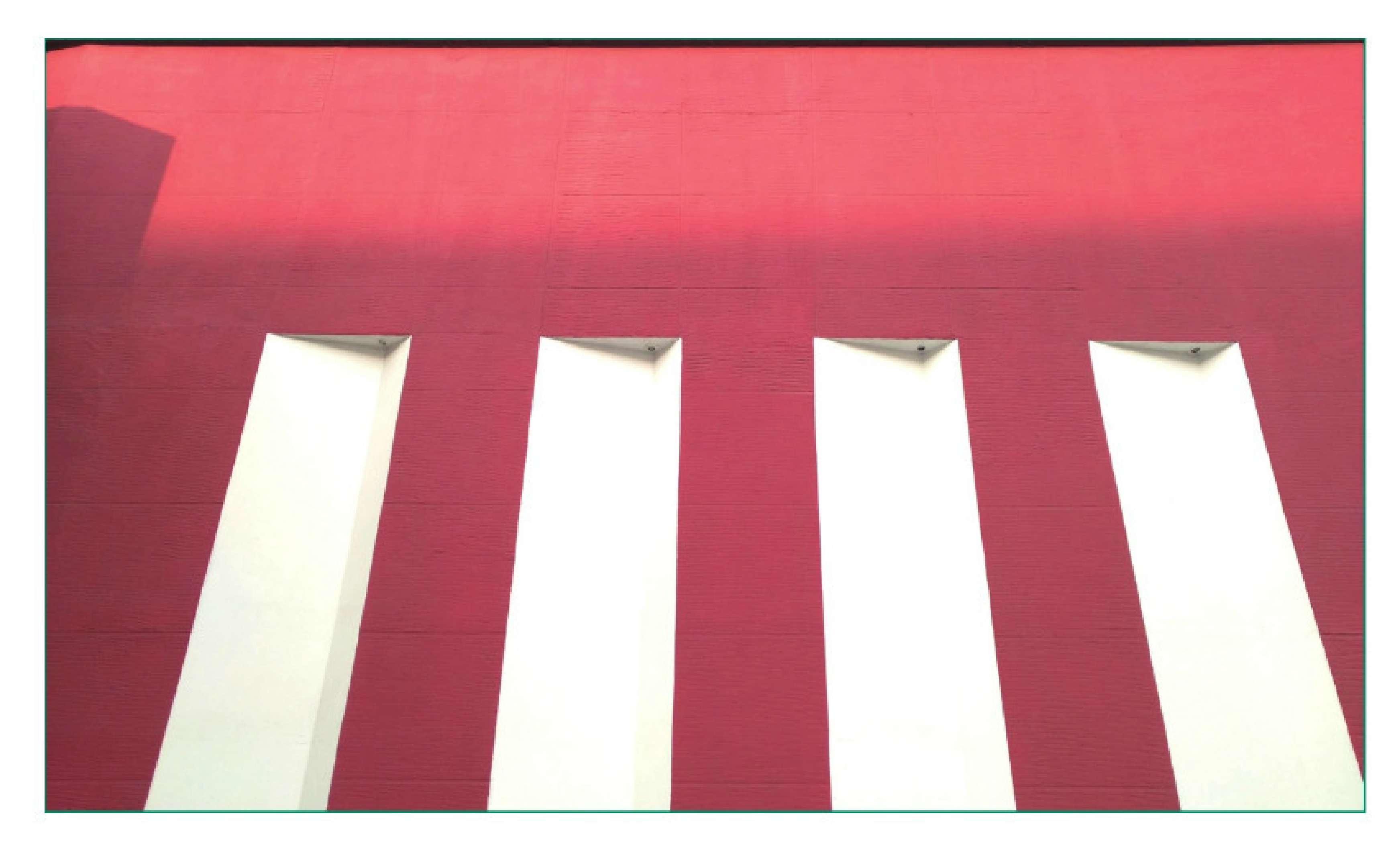



乐檬X3也有着突出的音质表现，除了使用双扬声器加强外放能力外，还内置功放芯片，支持杜比全景声（Dolby Atmos）音效（左图）和发烧级Hi-Fi（Turbo Hi-Fi）音质，支持APE无损音乐格式并预设了多种发烧级耳机（右图）配置。它拥有3麦克风配置，可提供出色的通话、录音品质，甚至还能和功放、解码、扬声器系统配合，让手机变身为随身KTV





除了联想特色的应用中心、安全中心，以及增强了网络内容的音乐、视频等应用外，乐檬X3还借鉴并加入了一些目前流行的服务和功能，例如“锁屏杂志”（见题图屏幕）和融合了新闻、日程、天气、股票、遥控器等信息的“即时消息”功能（左图），以及适配VR眼镜的“VR眼镜分屏模式”（右图）等



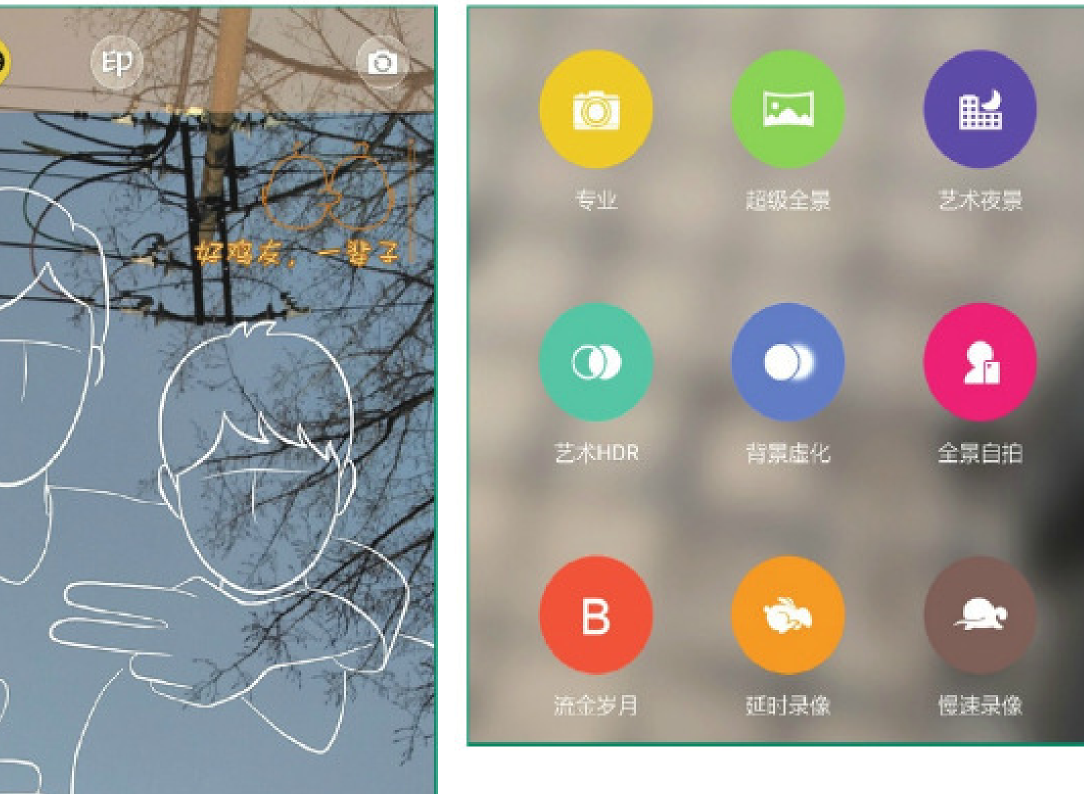
乐檬X3采用目前最高像素水平的感光组件，后置F2.0大光圈镜头。其照片拍摄效果出色，色彩还原真实、细节清晰锐利，使用默认拍摄模式即可满足绝大多数日常拍摄需求

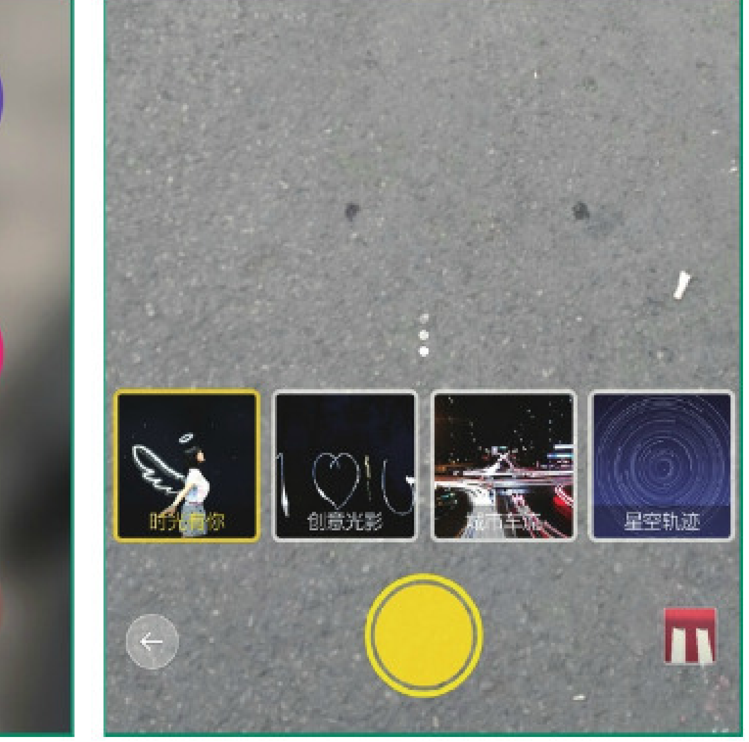
快速充电2.0技术，只需2个半小时左右即可将电池从10%以下的低电量完全充满。

乐檬X3带有两个2W扬声器，这在手机甚至平板电脑中都不多见，使用90%以上的音量播放音视频时的声音非常巨大，不弱于小型蓝牙音箱，同时我们能地感觉到整个手机都在随之振动。其音量调节并非按照人耳感受线性变化，在80%左右扬声器的实际音量会迅速降至正常手机的水平。乐檬X3在使用有线耳机的情况下可以开启发烧级Hi-Fi功能，播放音视频时的声音效果明显加强，不过我们采用中端耳机收听时，感觉声音的震撼力上升，分辨力却有些下降，普通MP3和APE无损音乐文件的区别反而变小了，当然这也可能是因为我们使用的耳机并不是其支持的型号或耳机品质不够高。

总结： 乐檬X3手机性能强大，功能全面，影音能力表现特别突出，应该足以改变乐檬系列在用户心目中的形象，让它成长为面向影音娱乐用户的更完整的手机系列。







乐檬X3集合了目前几乎所有流行的拍摄功能，例如前置摄像头的多级美颜、多种合影姿势指导（左图）、年龄测算（测得年龄普遍偏小，应该会很受用户喜爱）、趣味印记、屏幕补光等功能，而后置摄像头则支持智能构图、超高清（4K）摄像、摄像防抖功能，有全景、夜景、HDR、背景虚化、光绘影像（上右图）、延时录像（快镜头）和慢速摄像等多种模式

跨入新时代
电脑形态再进化（下）

文 | 墨汁做寿
Cherry

2015年底的新一代PC从内到外，从软件到硬件，都有了巨大的变化，从跨越式的处理器到超高清的屏幕，从第一次实现跨平台的操作系统到只有巴掌大小的高端硬件平台，都标示着新PC时代的到来。在上一期我们成功搭建了新的体验平台，而现在，我们就要开始真正的体验之旅了。

新系统存在的问题

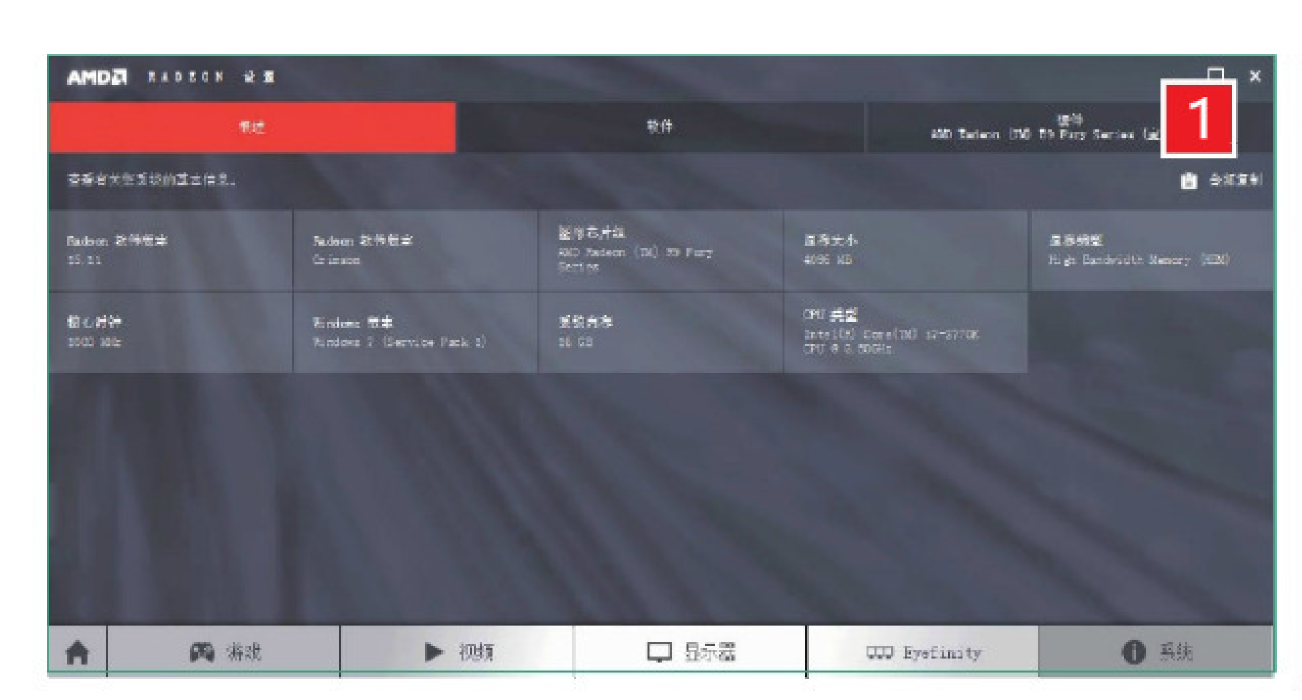
显卡

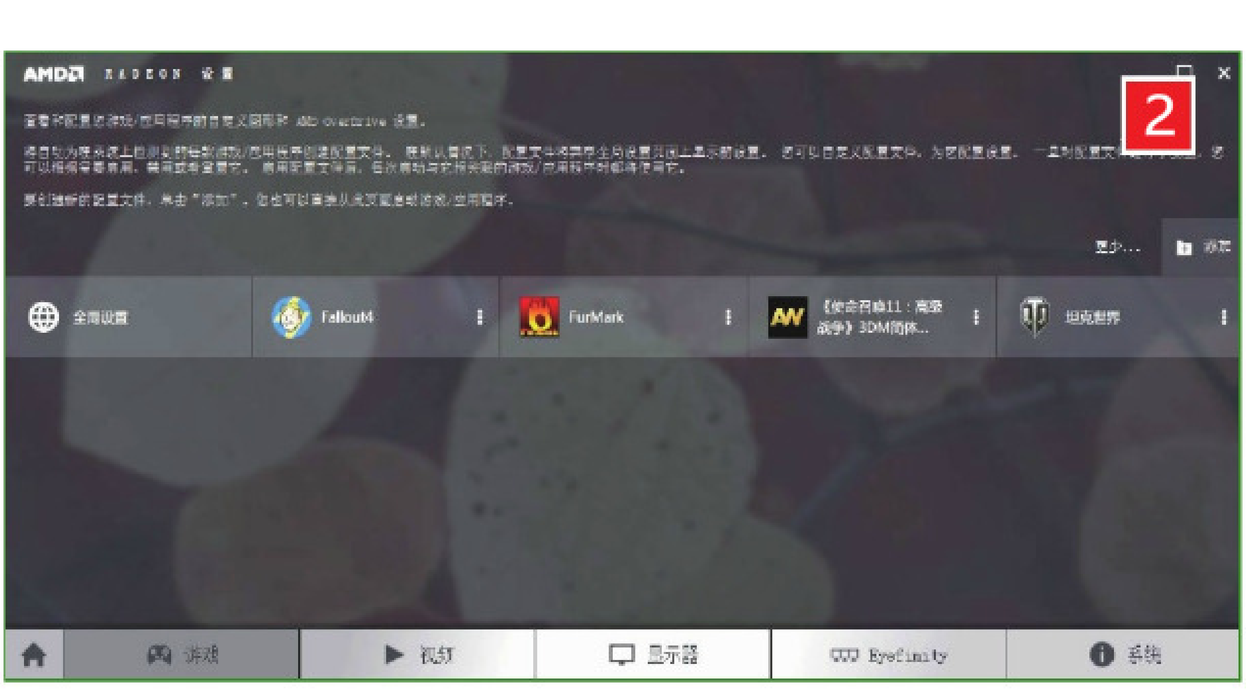
在系统搭建完成后，Radeon R9 Nano的驱动曾经是比较麻烦的问题，在11月初开始的测试中，我们不得不使用AMD官网推荐的专用驱动程序，版本号其实略低，不过很快我们就发现最新的正式版其实可以较好的支持R9 Nano显卡，而最近的Crimson Edition驱动程序中，R9 Nano已经和其他产品一起被置于正式支持列表中（图1，2）。

实际测试中，Radeon R9 Nano显卡在全新安装的Windows 10测试平台上表现稳定，没有出现兼容性问题，但在尝试用于一些旧平台的升级时，偶有画面缩入半屏且花屏的情况，这一问题在2D状态的出现频率和运行3D游戏时没有什么区别，反而多见于使用某个浏览器或旧版本图形处理软件时。在升级驱动程序后这一问题有所改善，不过即使安装最新的Crimson Edition驱动后仍然偶尔出现花屏。在出现这种显示错误时，我们并不需要重启系统，只要注销并重新登录，甚至只需关闭图形处理软件即可解决问题。从经验看，这一问题应该是来自于软件而非硬件兼容性，因此我们建议用户在升级Radeon R9 Nano显卡时最好重装系统，并安装最新版本的应用程序。

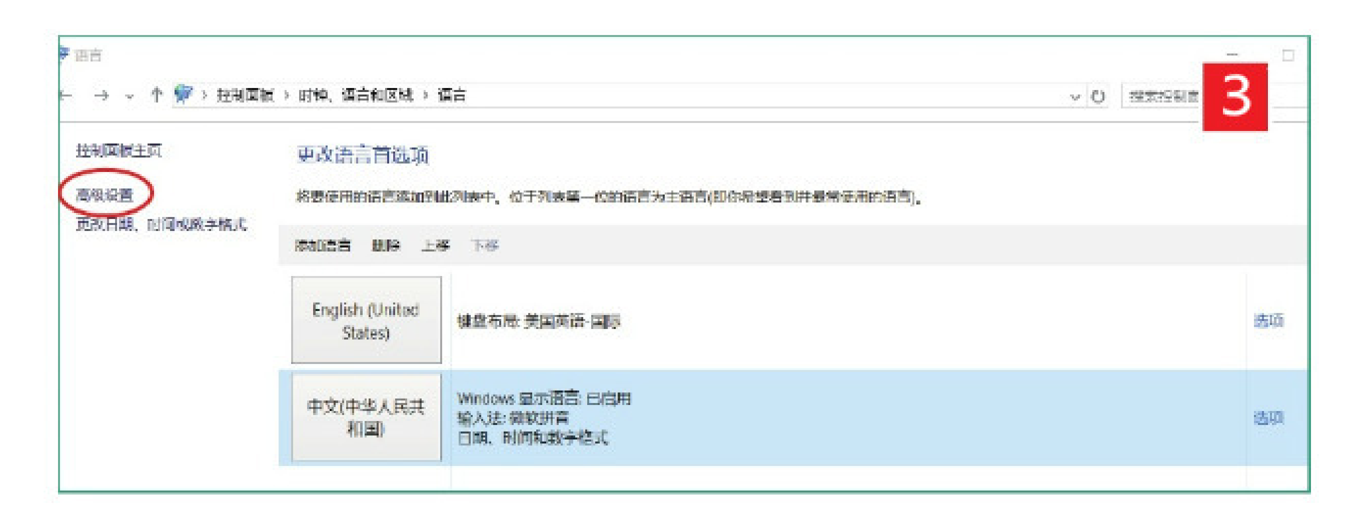
操作系统

从表面上看，Windows 10有点像是Windows 8和Windows 7的混合体，单一桌面和重现的开始菜单让一直坚守Windows 7的用户信念松动，开始接受Windows 10，但很多玩家应该会发现，Windows 10仍有





■图1，2：AMD的新驱动被命名为Crimson，不仅可正式支持Radeon R9 Nano，在控制面板界面等方面也有了明显变化



■图3：调整默认输入法顺序

■图4：在“高级设置”界面中选择“允许我为每个应用设置不同的输入法”，以免再次启动程序时使用默认输入法

Windows 8在运行游戏时的一些问题，甚至还有加重的情况。

在Windows 8/8.1操作系统中，曾经让很多玩家非常郁闷的输入法影响游戏操控的情况，在Windows 10中再次出现。在中文Windows 10中，所有窗口的默认输入法都是微软中文，而且即使我们切换了输入法，再次进入窗口后仍然会使用默认输入法，这对于一般应用没有什么问题，但在游戏中会造成操控无响应、黑屏、跳出等问题，更要命的是即使用Ctrl+Space键切换了输入法，在按下Shift后仍然会切换到中文输入状态。虽然我们可以通过安装第三方输入法或直接删除微软拼音输入法来解决这一问题，但在测试中，第三方输入法与Windows 10的兼容性并不能保证，很可能影响其他日常应用，因此最好选择保留微软拼音输入法。

在安装Windows 10后，我们可以修改输入法设置，在“控制面板”的“时钟、语言和区域”子项中，选择“语言”设置，将默认语言设置为英文（**图3**），但为了保证更好的应用，还应在“高级设置”界面中勾选“允许我为每个应用设置不同的输入法”（**图4**）。

另外一个很可能经常影响内地玩家的问题是Windows 10内置的杀毒功能。很多急于玩上国外大作的内地玩家常常会选择破解版游戏，而那些破解补丁或虚拟网络、光盘、验证的程序、动态链接库等文件，常常被识别为含毒文件而被查杀；另外内地网游玩家很喜欢加载各种插件，这些插件的运行方式也与病毒有些相似，很可能被查杀。由于Windows 10内置杀毒程序在系统安装后即开始运行，且缺少提示和挽救选项，很可能在玩家拷贝、启动这些游戏、插件时直接删除相关文件，破坏这些游戏、插件的使用能力，且很难恢复。

Windows 10内置的杀毒功能也是可以关闭的，它就是“控制面板”中的“Windows Defender”（**图5**），需要注意的是，虽然这一功能应该是位于“更新和安全”子项中，但我们在其中并没有找到相关选项，所以选择了直接显示所有图标的方式。在Windows Defender的界面中可以看到目前的实时保护状态和病毒库状态（**图6**），我们选择“设置”后，可关闭“实时保护”（**图7**），不过从说明看，Windows随时可能自动恢复这一功能，所以在玩破解版游戏或使用插件时，最好还是先确认一下实时保护的状态。未来玩家可考虑安装与Windows 10兼容性更好，更易于管理的第三方杀毒软件，便于随时关闭、开启和补救被删除程序，而Windows 10应该会在其安装后关闭自带杀毒功能。

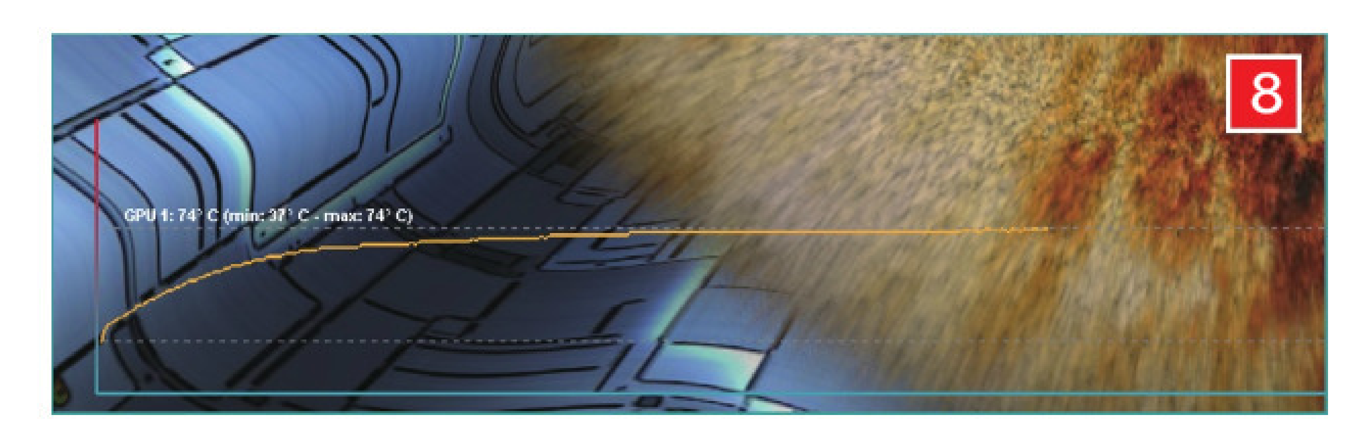
冷静新体验

体验测试伊始，我们就发现这几乎是我们使用过的最安静的高端气冷测试平台。





■图5、6、7：Windows 10内置杀毒功能“Windows Defender”的设置过程



■图8：极限压力测试中，Radeon R9 Nano的GPU温度从2D状态的37℃升高，最终稳定在74℃

进入21世纪以来，高端测试平台总是非常虐待耳朵的，特别是高端处理和显卡附带的散热系统的噪声总是非常明显，为了保障足够高的性能，高端处理器与显卡都在极力压榨半导体芯片上的潜力以获得极限性能，高频率、高集成度，甚至相对较高的电压与电流，都使得芯片发热量惊人，必须使用大风量高风压风扇散热，这样的风扇自然带来了产生巨大风声甚至机械噪声。之前我们虽然也见识比较安静的高端PC，但它们或者使用水冷等特殊散热方式，或者通过专门打造的静音机箱来限制和阻隔噪声，与本次直接使用的开放式平台都完全不同。

第六代智能酷睿与Radeon R9 Nano的组合却完全不同，在针对第六代智能酷睿桌面版高端产品i7-6700K的新品评测中，我们就发现，尽管标称TDP与前代高端产品类似，但采用同样的散热系统时，其发热量和温度似乎是有所降低的。而显卡则更不必说，在近几代产品中，无论是NVIDIA还是AMD，都特别强调GPU的低功耗、高效率和更智能的功耗、风扇控制，R9 Nano显卡更是拥有先进的Fury架构GPU，在一定程度上解决了显存、供电系统这两个发热大户的热传导和散热问题。在FurMark压力测试中，这款显卡的最高温度仅有74℃（图8），这在中高端显卡中是相当少见的成绩，通常中/高端显卡在FurMark测试中会达到85℃/90℃左右，这说明Radeon R9 Nano的散热系统不仅够用，甚至已经有些“奢侈”，而且在此测试中其风扇噪声虽有提升，但也要比较靠近才略微可闻。无论是专门进行针对处理器或显卡的高负载测试或全面提升处理器、显卡负载水平的高端游戏测试中，从这一敞开式的平台发出的噪声都很小，我们发现的最大的噪声源是为保障系统稳定而选用的大功率电源，显卡与处理器风扇噪声相对很小，如果装入机箱的话，估计在半米外就难以感觉到了。

我们使用直连市电的功率计直接测量包括电源但不包括显示器的系统整体功耗，在正常的桌面状态下，本套系统的功耗在40W左右，进行日常文件操作时，功耗为75W左右，运行高端3D游戏时测得系统的最高功率为290W左右，而且瞬时功率始终没有高过298W。比较有趣的是，由于4K分辨率下这款显卡处理高端游戏的画面比较吃力，造成帧速稍低，让处理器无需满负荷工作，所以测得的最高功率反而偏低，只有260W左右。

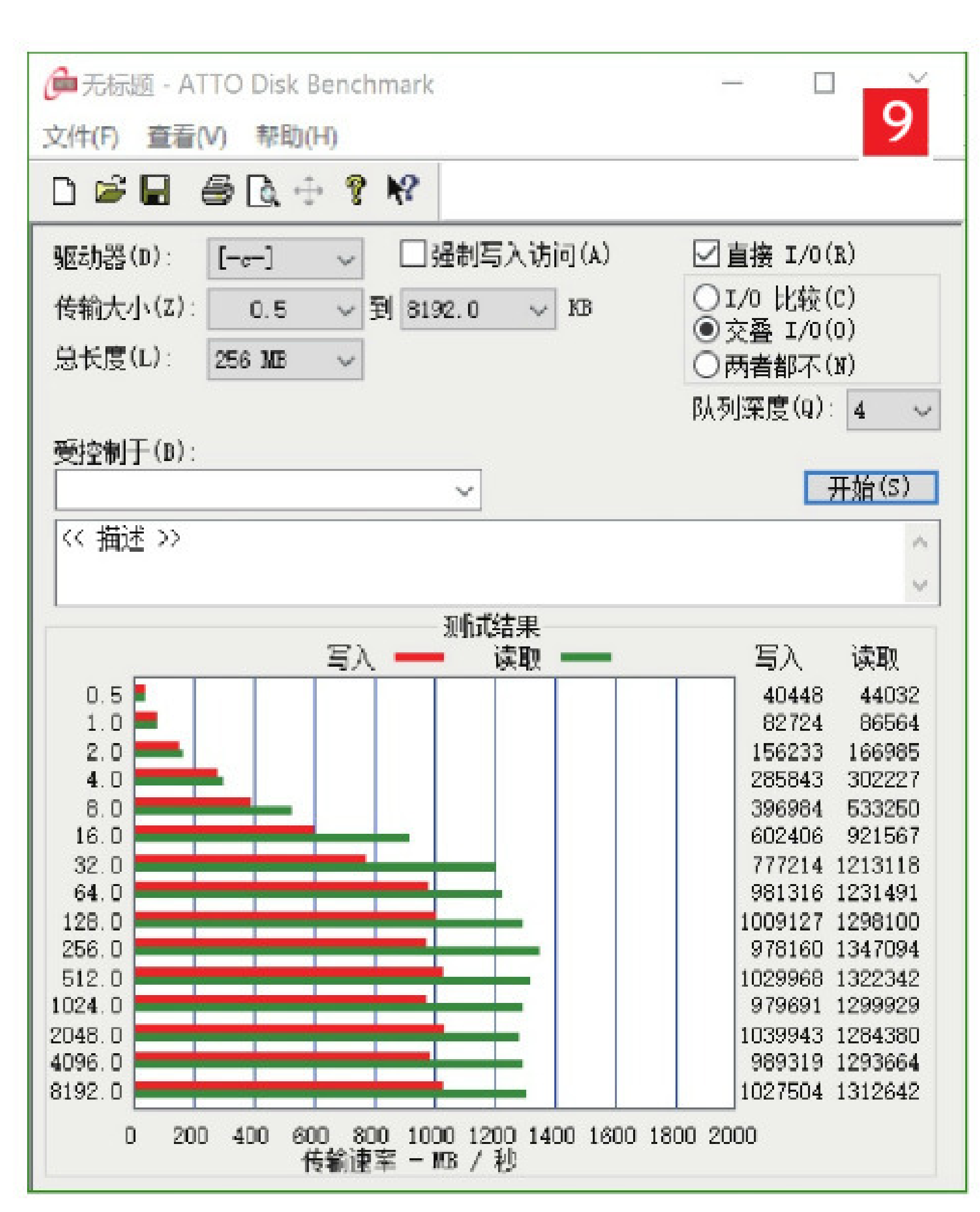
从实际测得的功耗看，这整套平台其实也完全不必像之前的高端系统那样选择500W起步的中高端电源，即使考虑到未来增加大容量机械硬盘、扩充内存、安装高端声卡或其他工作用板卡的需要（小型主板不考虑安装第二块显卡），有350～400W的供电能力已绰绰有余，这样我们完全可以找到小体型、静音式的电源或机箱产品，进一步降低整个系统的体积与噪声。可惜我们并没有准备类似的产品进行搭配，如果读者朋友有条件进行这样的搭配，希望可以通过的网站、微博等方式和我们交流下使用体验。

实际性能测试

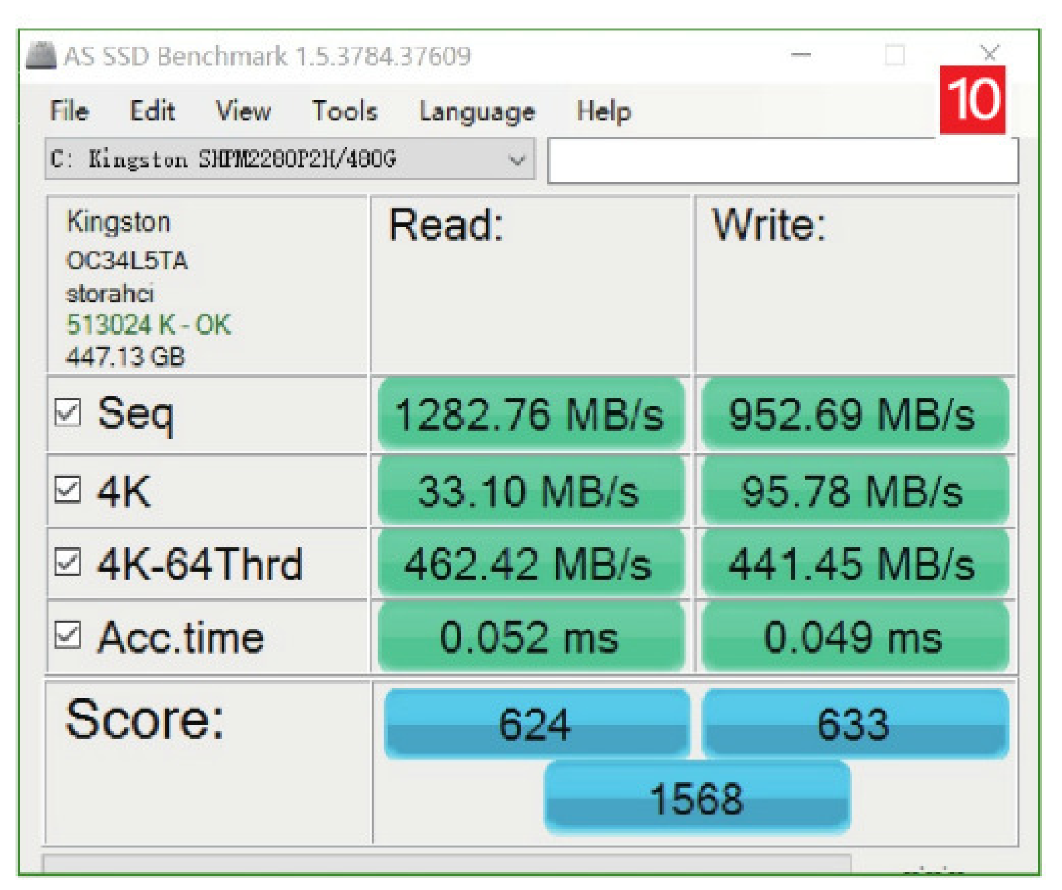
在初步体验过新系统并解决问题后，我们开始了正式的测试和体验过程，测试内容除了经典的PC整体性能测试软件外，还包括一些针对独立配件性能的测试，另外特别加入了几款最新、最流行和最高端的游戏进行实际体验。

瞬间启动——M.2 SSD

在测试期间，金士顿骇客神条（HyperX）基于PCI-E总线的高速M.2 SSD是最让人惊艳的存在之一，它在测试软件中的成绩可以用现在流行的一个词形容，那就是“爆表”，读写速度均在1000MB/s左右（图9，10），而我们目前见到的大部分高

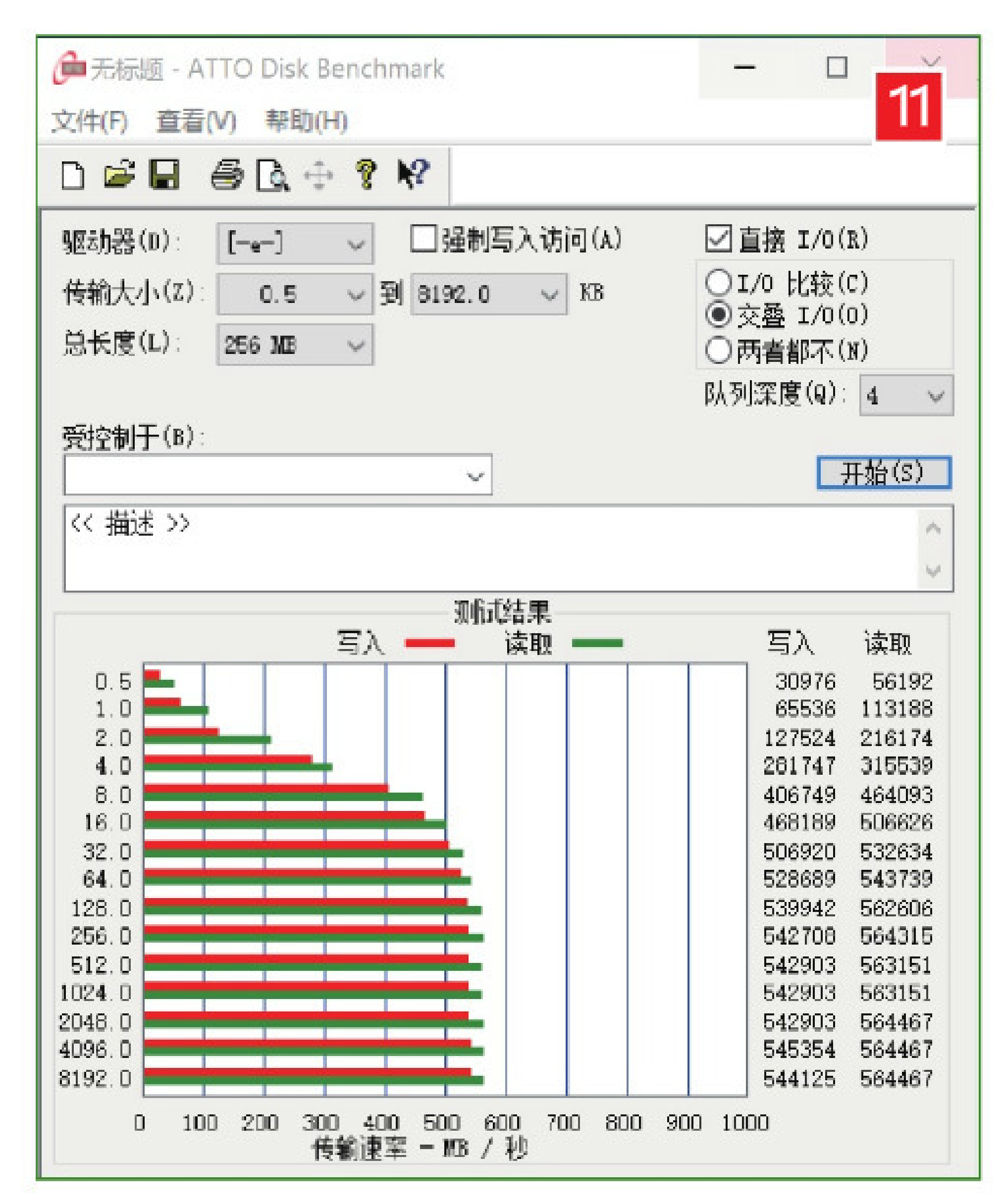


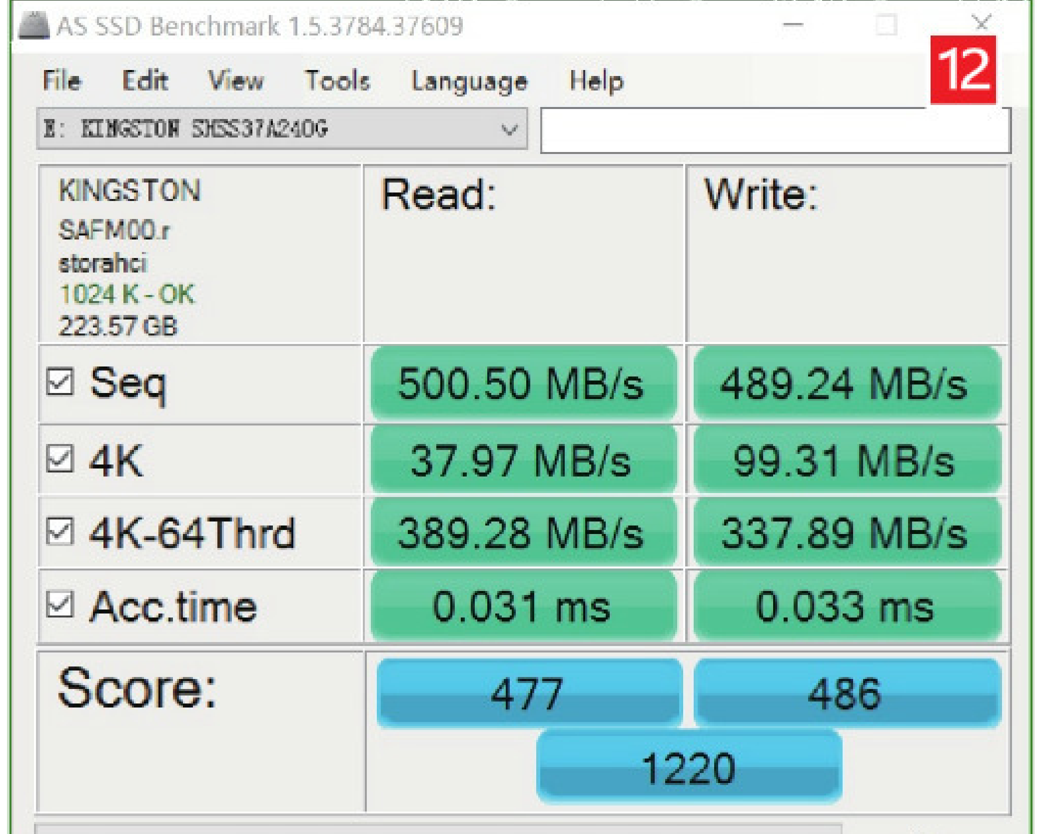
传输大小	写入	读取
0.5	40448	44032
1.0	82724	86564
2.0	156233	166985
4.0	285843	302227
8.0	396984	533250
16.0	602406	921567
32.0	777214	1213118
64.0	981316	1231491
128.0	1009127	1298100
256.0	978160	1347094
512.0	1029968	1322342
1024.0	979691	1299929
2048.0	1039943	1284380
4096.0	989319	1293664
8192.0	1027504	1312642



	Read:	Write:
Seq	1282.76 MB/s	952.69 MB/s
4K	33.10 MB/s	95.78 MB/s
4K-64Thrd	462.42 MB/s	441.45 MB/s
Acc.time	0.052 ms	0.049 ms
Score:	624	633
	1568	

■图9，10：成绩“爆表”的金士顿骇客神条Predator PCIe SSD





■图9，10：被SATA总线限制了速度的“传统”SSD测试成绩

端SSD被SATA总线限制在500MB/s（**图11，12**）。

从使用体验上看，新型SSD的系统启动速度非常快，仅安装了所有驱动的“洁净版”Windows 10启动窗口几乎是一闪而过，立刻进入了可操作状态，系统实际载入时间为5秒左右，即使安装了本次测试用的大量软件后，启动时间也只是略微延长到7秒左右，而且启动后快速启动栏、系统托盘、桌面快捷方式全部可操作。相对的，SATA接口的SSD启动“洁净版”Windows 10的速度虽然也很快，大约7秒左右可出现桌面，但安装应用、增加桌面图标后启动速度明显降低，还经常出现进入系统后桌面图标仍在刷新，不能立即点击使用的情况，达到完全可用状态的时间通常需要10秒以上。另外我们也测试了一下“洁净版”Windows 10在最普及的7200rpm机械硬盘上的启动速度，从BIOS信息消失到进入桌面大约需要45秒，大家可以和自己正在使用的系统进行一下比较。

在大型软件、游戏的载入速度上，我们没有感觉到基于PCI-E总线的SSD与SATA总线SSD有什么区别，这可能与SSD的数据排列、数据存取优化等技术有关，从软件测试结果中可以看出，PCI-E总线的SSD对小块数据的存取速度优势并不明显，响应时间甚至还不如SATA SSD，其优势主要在于大型数据块的存取。但目前中高端企业级PCI-E总线SSD已经被广泛应用，而它们的随机存取等能力都是非常强大的，响应速度更远超SATA SSD，这与它们使用的闪存模块或者软件应该有非常大的关系，在民用SSD逐渐转向PCI-E总线的情况下，希望厂商也能引入成熟的商用闪存模块，或开发出更符合这一总线需求的民用级闪存模块、驱动软件，为用户提供更完善的产品。

强大的综合性能

我们通过最常用的测试软件对这套系统进行了综合测试，这些测试软件对系统稳定性要求很高，而且部分软件会模拟常见应用场景进行测试，也是对兼容性的测试。在这些测试中我们没有发现任何软硬件兼容性问题，PCMark 8中的Creative项目这一在部分品牌机中都可能出现问题的测试，也顺利且流畅地运行完毕。专业应用能力测试CINEBENCH R15同样表现正常，说明Radeon R9 Nano的硬件和驱动程序完善度、配合度已经很不错。

另外我们也进行了两个3D游戏能力测试，3DMark和天堂（Unigine Heaven Benchmark）4.0，虽然它们仍然只是基于DirectX 11引擎，不能直接测试最新的DirectX 12游戏能力，不过基本可反映这套系统应对高端3D游戏引擎的能力，其中天堂4.0可选择不同分辨率和不同画质等级。

从测试成绩可以看到，尽管采用小型主板，但平衡的配置使得这套系统的性能相当出色，有兴趣的用户可以和我们第9期及本期“新品初评”栏目中使用类似配置的第六代智能酷睿平台和台式机进行比较。天堂4.0的测试则已经说明，即使是目前最高等级的配置，使用4K分辨率也是比较吃力的，但在2K分辨率下使用最高画质完全没问题。

综合性能测试		
项目	设置	得分/平均帧速
PCMark 8	HOME	4200
	WORK	4742
	Creative	6748
3DMark	Sky Diver	28906
	Fire Strike	11941
	Fire Strike Extreme	6273
CINEBENCH R15	OpenGL	154.43fps
	CPU	879cb
天堂4.0	1920×1080，Ultra画质，Extreme曲面细分	82.6fps
	2560×1440，Ultra画质，Extreme曲面细分	52.0fps
	3840×2160，Ultra画质，Extreme曲面细分	22.7fps

畅享游戏

我们最关心的还是这套系统的游戏应用能力，在相关测试中我们直接使用内地玩家喜爱的最新、最流行游戏进行测试。在先期的选择中，《英雄联盟》《DOTA 2》《坦克世界》《CS：GO》《穿越火线》《魔兽世界》等数款目前最流行的3D网络游戏，因为3D引擎较老或对性能需求不高，测得帧速动辄过百，过高的帧速使其受其他因素影响时波动特别明显，没有测试价值而被放弃。喜欢玩这些游戏的玩家只要了解，本套系统可以在最高配置和最高分辨率下，妥妥的把这些游戏非常流畅地玩起来就好了（笑）。

古墓丽影9

《古墓丽影9》在同类游戏中无疑是佼佼者。这款游戏能够以最高画质在4K分辨率下比较流畅运行，在这一分辨率下无论是环境还是劳拉的面庞、服饰，甚至伤痕污迹都纤毫毕现，配合所谓的“海飞丝”特效，随风飘扬的发丝清晰可辨，不过特别精细的画面也使得发丝和身体间的不自然间隔变得明显起来（图13）。

《古墓丽影9》自带的BenchMark功能可以为我们提供测试过程的最高、最低和平均帧速，不过帧速计算可能有些过早，计算了载入时瞬间低帧速，在全高清分辨率下，最低帧速竟然只有1.9fps，显然是不可信的数据，所以我们就略去了这一结果。从经验看，实际游戏过程中的最低帧速大约为平均帧速的2/3左右，那么在最高画质和4K分辨率下其最低帧速也有20fps以上，在此类游戏中也勉强可玩，如将画质略降低至“非常高”，在视觉差别不大的情况下，平均帧速可达到42fps以上，游戏会更加流畅。

设置/帧速	平均帧速	最高帧速
1920×1080，最高画质	93.5fps	116.0 fps
2560×1440，最高画质	65.5 fps	84.0 fps
3840×2160，非常高画质	42.1 fps	46.0 fps
3840×2160，最高画质	33.0 fps	40.0 fps

孤岛惊魂4

尽管孤岛惊魂系列游戏对中端系统来说是“显卡杀手”级的测试，其游戏画面也综合了宏大与精细，在最新的《孤岛惊魂4》中，我们经常会忘记任务，更愿意去仔细欣赏周围的风景（图14），当然也正是这样美丽的画面，给系统特别是显示系统施加了巨大的压力。

在我们的系统中，《孤岛惊魂4》可在最高画质和4K分辨率下达到近40fps的平均帧速，考虑到游戏类型，虽然可能在过于复杂和高速场景下会有些不够流畅，不过也算达到了勉强可玩的程度，当然综合画质和速度，还是2K分辨率最适合我们的系统。

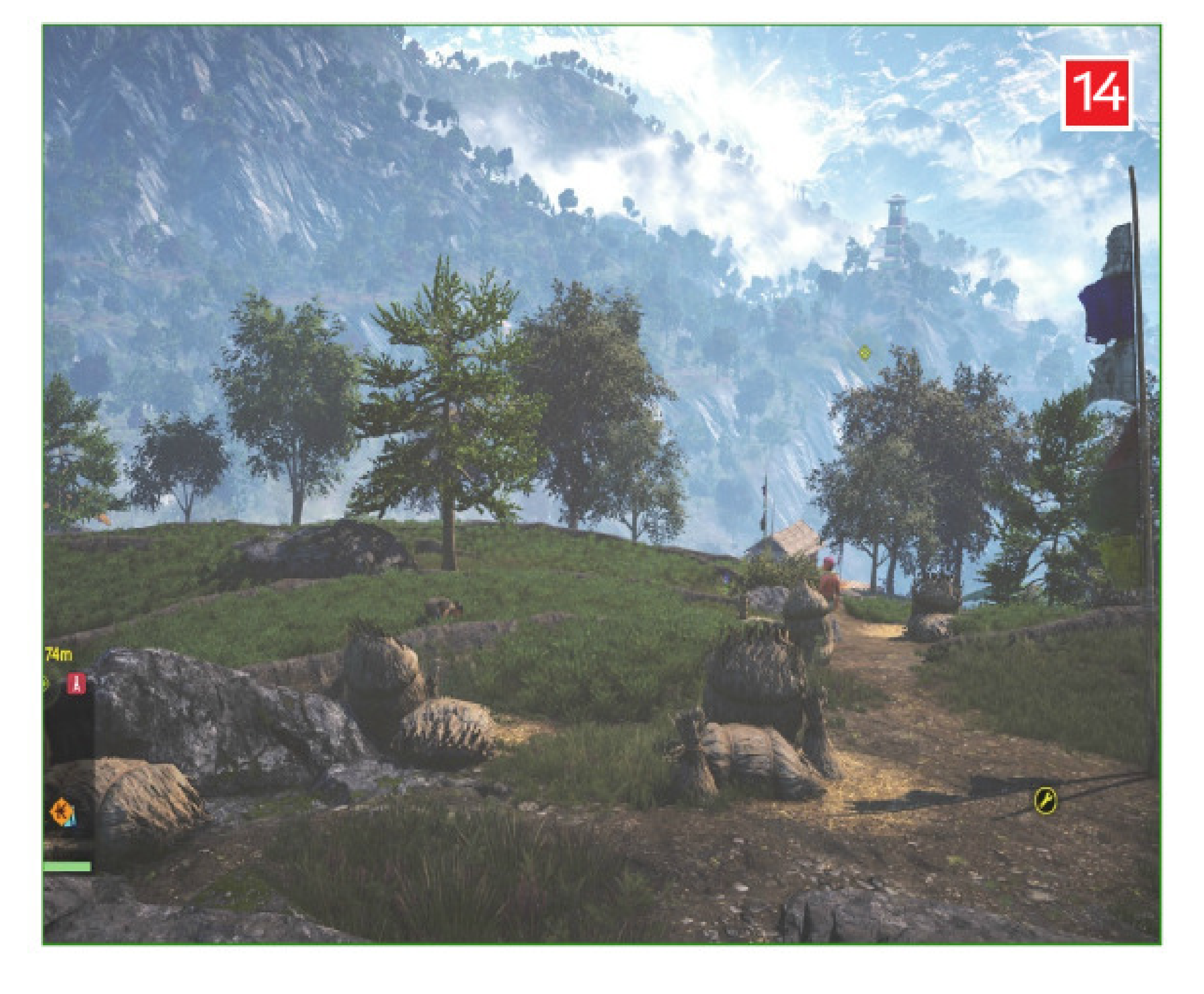
设置/帧速	平均帧速
1920×1080，超高画质	81fps
2560×1440，超高画质	70 fps
3840×2160，非常高画质	42 fps
3840×2160，超高画质	38fps

辐射4

最新游戏大作《辐射4》的画质被很多人诟病，认为不够精细华丽（图15），但从实际反应看，它虽然画面不出彩，但对系统能力，特别是显卡性能要求却并不低。

在4K分辨率下《辐射4》的帧速虽然不够高，在跑动时帧速会下降至30fps，但感觉






■图13：4K分辨率下精细的游戏画面放大了一些3D技术的缺陷

■图14：在肆孽的雾霾中，笔者更喜欢在《孤岛惊魂4》远眺雪山，近览绿野了

■图15：《辐射4》的废土风格画面感觉不够精细靓丽



并不卡顿，当然如果是喜欢冲进敌群的近战肉搏型玩家，还是应该考虑略微降低画质或分辨率。需要注意的是，这款游戏的帧速有60fps的最高限制，所以全高清分辨率下其实是长时间在“满帧速”运行，我们测得的帧速并不能反映系统实际能力。

设置/帧速	平均帧速
1920×1080，抗锯齿TAA，16X AF，极高细节	58fps
2560×1440，抗锯齿TAA，16X AF，极高细节	42 fps
3840×2160，抗锯齿TAA，16X AF，极高细节	38 fps

生化危机6

《生化危机6》在玩家中的评价还算比较好，这款游戏推出已经有一段时间，尽管不可避免的存在移植游戏效率不佳的问题，但在新的中高端系统中已经不算是大的考验，但在4K分辨率下呢？

设置/成绩	得分	评价
1920×1080，最高画质	15275	S
2560×1440，最高画质	10534	S
3840×2160，最高画质	5912	A

4K分辨率下，《生化危机6》的帧速极速下降，使得得分仅有2K分辨率的60%左右，不过从实际测试看，它基本能保证40fps以上的帧速，实际玩起来还是比较流畅的。

最终幻想14

《最终幻想14》是在内地很少见的日式MMORPG网游，它拥有最终幻想系列一贯的庞大世界观和华丽游戏画面，在其新版本的BenchMark测试中，飞行艇、巨龙、陆行鸟、地下城等元素全部出镜，各种特效绚丽而密集，对系统的考验非常大（图16）。

设置/成绩	平均帧速	得分
1920×1080，最高画质	88.208fps	11446
2560×1440，最高画质	59.059fps	7613
3840×2160，最高画质	30.263fps	3930

让人比较惊讶的是，在最高画质下，《最终幻想14》的帧速对分辨率非常敏感，同一分辨率下即使略微降低画质，对帧速的影响也不大。它在2K分辨率下的帧速与全高清差距很明显，4K分辨率下的平均帧速更是只有30fps，考虑到可能出现的更低帧速画面，以及此类网游在组队、副本等活动中必需的快速反应能力，我们认为它不适合在4K分辨率下运行。



图16：《最终幻想14》华丽的游戏场景

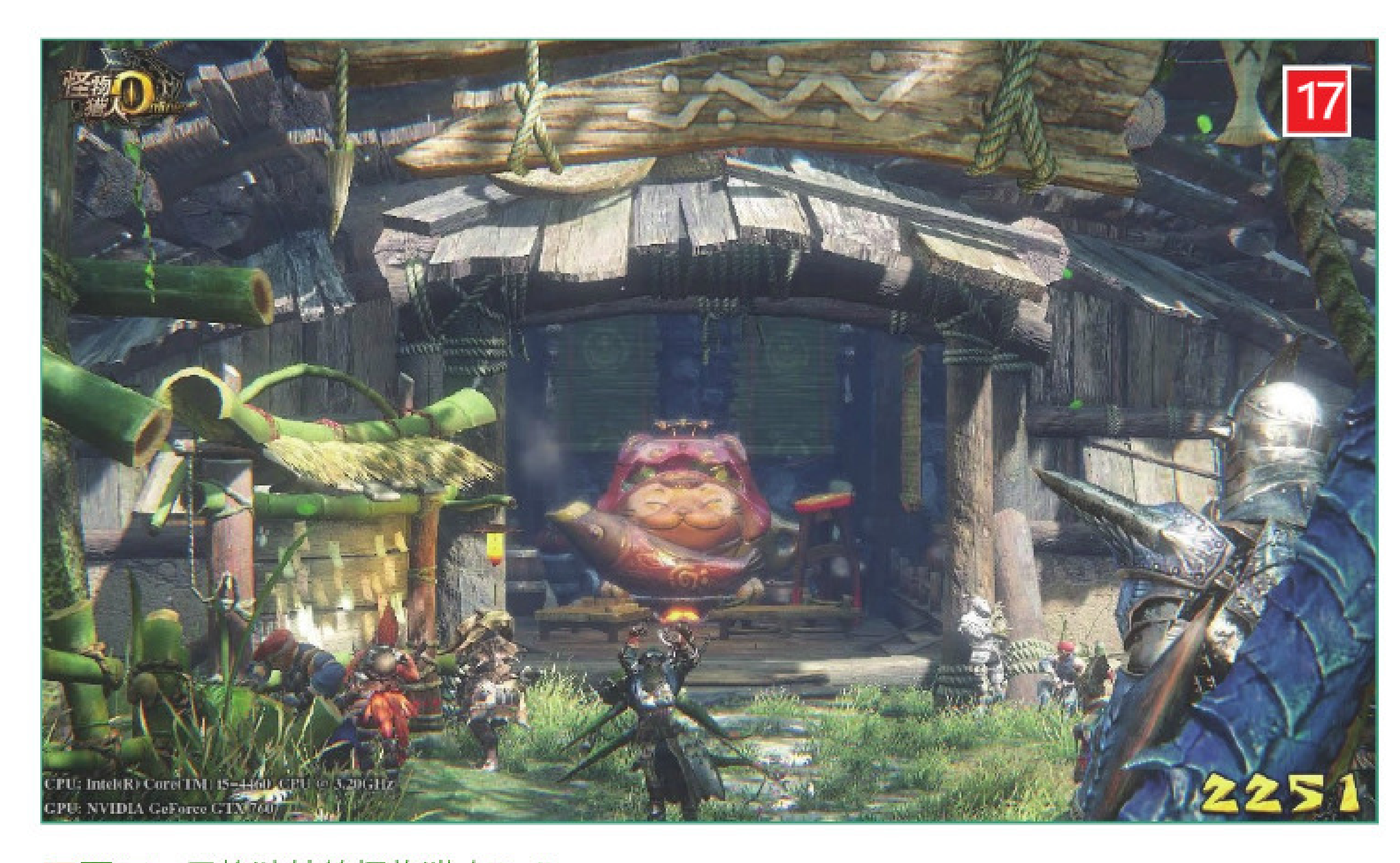


图17：风格独特的怪物猎人Online

怪物猎人Online

设置/成绩	平均帧速	最低帧速	得分
1920×1080，4×MSAA	52.3fps	18.1fps	11507
2560×1440，4×MSAA	34.9fps	15.2fps	7637
3840×2160	27.8fps	13.4fps	6098

这是一款最近的网游作品，而且特色鲜明，就像风格同时结合了热血战斗与可爱伴侣一样，其画面也结合了精细与粗犷，例如随从猫的毛发、大量的背景细节、光照效果等，对显卡能力的要求也相当高。

从测试成绩看，这款游戏还是更适合在全高清画质下运行，即使在2K分辨率下，以最高画质（含4×MSAA）运行都不算流畅，希望这款网游在实际运行时会有更多的画质和性能优化。

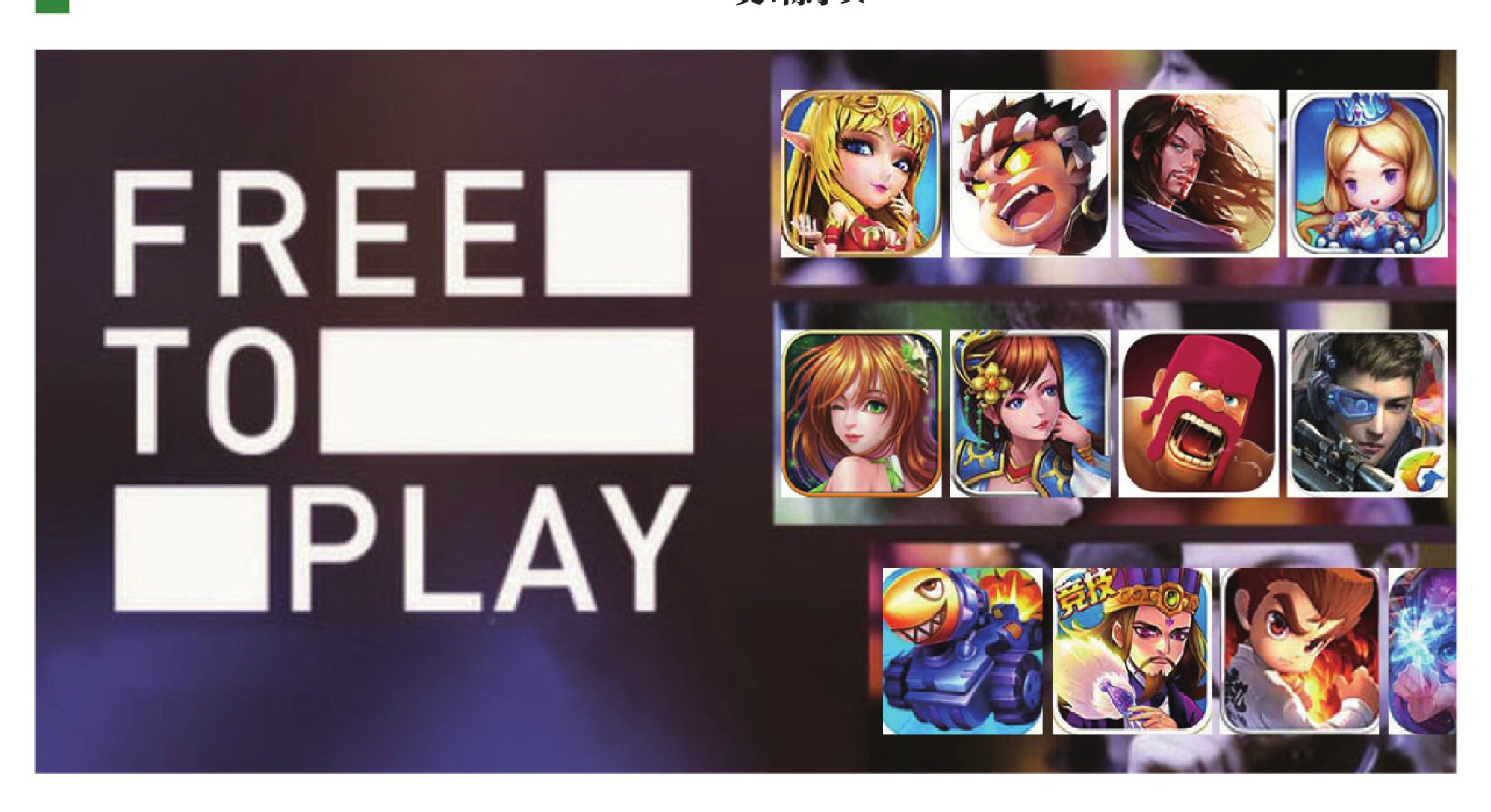
从几款典型游戏的测试看，我们的系统已经具备了在2K甚至4K分辨率下流畅运行最新最高端大作的能力。虽然我们选择的两款高端网游在4K分辨率下的运行速度还不如单机游戏，但我们采用的都是其测试程序，从大家的反映看，实际游戏中并没有那么频繁的出现这些特别复杂的测试场景，因此实际游戏速度比测试得分要好得多。

总结

综合来看，我们基于最新技术和产品构建的测试系统，无论是日常使用还是游戏娱乐，都能赋予用户非常好的使用体验，随着这些新品产量的提升和价格的下调，相信它们很快就会成为主流用户最好的选择，加上本次我们没有测试，但却在加速进入主流市场的触控屏、VR设备等，将让我们的PC使用体验变得完全不同。P

F2P专制的黄昏

文 | 陈子赟



前言：2015，手游 ？年

2015年已接近尾声，百度、360、UC等手游渠道间的战争却毫无结束的迹象。

2013年是“手游元年”，国内以乐卓为代表的一部分手游公司暴发式崛起——甚至直接完成原始积累，传统端游巨头也开始了试探性转型。

2014年被很多从业者称作“手游IP年”，腾讯、完美、畅游等端游巨头的移动端战略取得实质性成果，并在获取正版IP授权后展开维权，在跟风、同质化严重的行业里客观上提高了准入壁垒。

2015全年未曾出现类似《我叫MT online》《刀塔传奇》的现象级手游，而从页游延伸到手游的天文数字级流水却频频出现。同时，依然没有一家研发商（CP）能够打破“第二款手游无法延续第一作辉煌”的魔咒——这也意味着国内手游依然未构成像传统P2P（Pay to Play）游戏工业一样的品牌效应。“资本寒冬来临”的风已在下半年频繁吹起。

这些只是冰山浮在水面上的部分。水面之下，渠道拉拢公会商人打充值返利折扣战，形势愈演愈烈，到下半年已经出现了四折、三折。

2015年，是曾经高高在上“稳坐庄家”的渠道的凡尔登。这一年最大的赢家是周旋在各个渠道之间的公会商人——与其说他们是聚拢玩家的公会负责人，不如说是做人口买卖的“蛇头”来得形象。

2015年，或许应当被称作手游“公会蛇头年”。

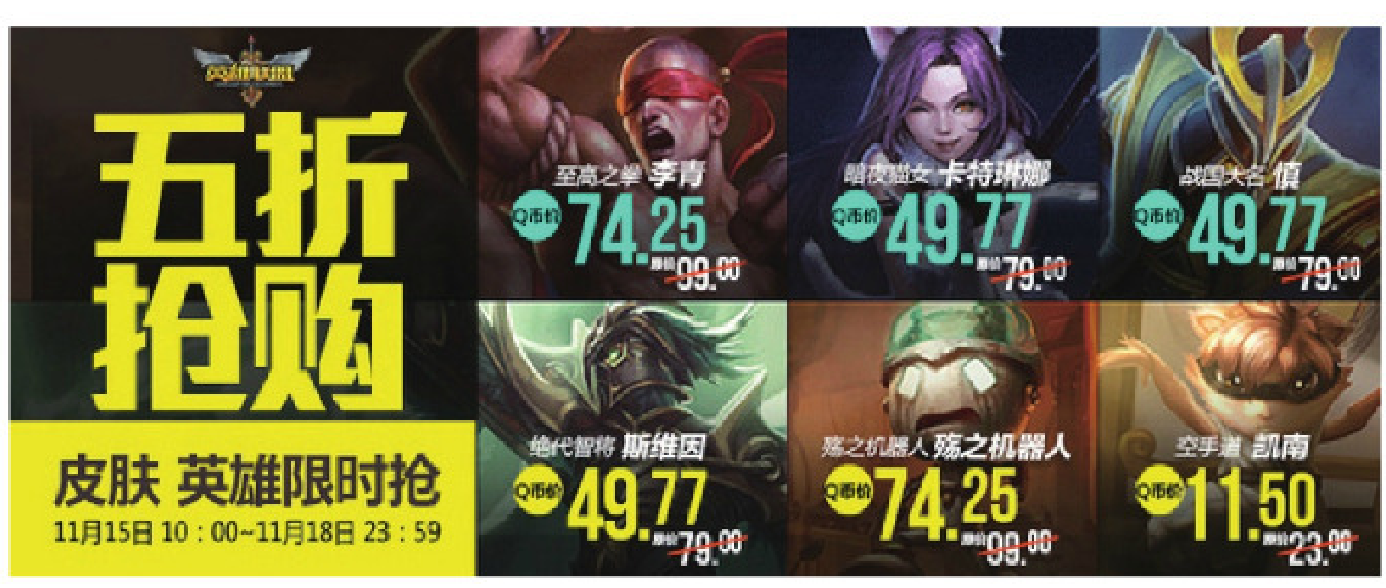
一、渠道联合公会蛇头充值返利是怎么一回事？

水面下的暗战在业内并非秘密，这一切始于获得资本扩充的新手游渠道向百度、360等传统渠道竞争用户。在原本的产业链条中，游戏研发商通过发行商与渠道合作导量，用户充值收益各自分成。而UC九游从CP和发行商方面接到游戏母包后，找到了玩家公会，向他们发放打折的首充号（即已经有了预充值、有价值的游戏账号）子包，这样玩家可以从公会低价购买到首充号，并且只要通过该渠道平台续充，还可以继续享受一定打折优惠。在这个流程中，UC九游自掏腰包给公会商人一定的返利，激励他们为本渠道聚拢更多用户。

这种真金白银的让利促销效果显著，比起渠道费尽心思做用户转化，公会蛇头（为避免与游戏中原本的“公会商人”概念冲突，下文统称蛇头）与游戏玩家更垂直。UC的用户量迅速扩大，当百度、360发现这套营销模式时，大量手游玩家的消费习惯已经改变——不见打折不付费。相对传统单机和端游玩家，中国相当数量的手游用户对游戏品质并不那么敏感，在产品同质化严重的行业现状下，几乎所有渠道都被拖进这场营销战。

用户低价买商品；公会蛇头在各渠道间周旋赚返利；大量的打折首充号







左上 渠道联合游戏公会进行营销已成为一大中国特色

左下 大量中国玩家已经习惯于折扣消费

右 各种充值返利营销愈演愈烈

分发交易又提高了5173、7881、魔游游、8868等游戏虚拟交易平台的账号交易量……唯有渠道必须不断花钱维持用户量。在此期间，渠道方试图向发行方转嫁成本，甚至想到用线下实体一卡通渠道来拓展新用户，但在多渠道竞争的态势下，CP与发行方有底气紧守分成底线，或与渠道对赌以分成返点换高流水。至于一卡通平台，对于手游用户转化又没有新招，也得通过垂直于玩家的公会蛇头——于是原本稳赚不赔的渠道在基本业务线上持续亏本。截止11月底，据一位渠道负责人介绍，按现在的充值返利比例，小渠道每月亏损在数十万到数百万人民币，而大渠道每月亏损可能会达到数亿甚至十多亿人民币。

渠道联合公会蛇头（后演变成公会蛇头裹挟渠道）充值返利、苹果商店汇率差价倒卖、苹果商店“做号退款”——堪称近年来让全球手游业界瞠目的三大中国特色钻营，它们在给游戏产品带来不可思议的高额流水的同时，也在构筑恶性循环。对中国游戏商而言，可怕的不是苹果对中国区形成歧视性政策，而是当中国手游玩家的消费习惯普遍改变，如何应对接下来的营销战洗牌。

年关将近，多个峰会正紧锣密鼓筹办，然而即便业界大佬们济济一堂，其实大抵都明白，现阶段渠道发行CP关系错综复杂，除腾讯有望发展出准托拉斯，其他渠道连卡特尔式的价格联盟都没有达成基础。“IP价值大”也好，“手游端游化”也罢，都是方向，也很可能是正确的方向，但并不是摆脱折扣战泥潭的救命稻草。

二、营销战从不停歇

为什么充值返利愈演愈烈，渠道持续失血却难以直接止损？我们需要了解的核心有两点：

其一，渠道的用户转化并非自然而然，而且成本越来越高；其二，F2P手游工业的本质是合并游戏过程与营销过程，数值养成类F2P手游从基因上就是强营销工具属性。

第一点决定了公会蛇头一旦入局就甩不开，第二点决定了价格战一旦打起就停不下来。

数百亿人民币规模的手游市场已经形成了精细分工，行业诸多环节的从业者对“渠道”的感受是“抱流量大腿”，而对渠道基础岗位的工作细节了解模糊。用户并不会天然转化，互联网变现逻辑的核心是“用户为王”，而“用户量（流量）为王”和“用户需求为王”在渠道层面并不完全统一，需求越垂直的产品，用户转化可能越困难——据悉，这一点在一批工具类超级App上已有体现，用户量不小但数次CPS和SDK实操均难以提高转化率，其产品自身又缺乏盈利模式，那么即使目前估值再高，但依然缺乏渠道价值。

对于国内竞争激烈的应用商店，大量用户已被洗过多次，好看的icon+不错的推荐位就能坐收高下载的局面已经过去，基层推广人员身背KPI，寻找一切可能的合作以达成二级分发。手游时代的玩家与公会的粘性远不及端游时代，但点对点的人情依然高于CP或渠道那可怜的品牌号召力，而充值折扣更直接让公会成为新玩家的准刚需。公会有充足的底气和动力在游戏内外、线上线下开展活动，表面上与渠道共赢的同时逐渐具备了挟用户以自重的议价能力——一例如当前在各直播平台与主播之间发生的故事，只是渠道对公会蛇头的约束更加无力。

若非家用PC和家庭宽带在短短数年间迅速普及，网吧地推将成行业标配，而不是随着网吧的流量一起萎缩——这源于用户土壤的迁移而非市场营销思路的过时。当游戏的本质成了营销，那么从对外推广到游戏内针对活跃度、付费率的运营，也必然要遵循市场营销的诸多规律——令人啼笑皆非的是，当前拼

掉底裤的折扣战态势，其实表明“手游市场”更成熟，甚至更高级了。

三、F2P与游乐场：中国游戏在第一个岔路口的历史选择

国内手游产品数量庞大，类型也似乎丰富，但从盈利模式着手分析，会发现异常单一。绝大多数手游都是围绕养成曲线制造断层（挖坑），辅以充值返钻、十连抽、VIP等手段刺激用户内购消费——无论该游戏在类型上被称作角色扮演、卡牌、挂机还是策略，都可以统称为数值养成类F2P游戏。

强调技巧（如跑酷、三消）的休闲手游和强调策略的真卡牌游戏（如《炉石传说》）的用户，在国内几乎都被把持在腾讯、暴雪等少数厂商手上，其他厂商基本没有成功先例：MOBA类手游近来宣传较热，但多被视作布局移动电竞，在营收上并无高期待。综合来看，数值养成类F2P手游，以高预期的吸金能力——尤其是对大R价值的发挥，使其从端游、页游到手游一脉相承，构成绝对主流地位。

然而，将游戏基本要素中的“养成”营销化，就是保证充值金额对玩家投入产出比的主导，一则不可能消除不同充值额度玩家间的矛盾，二则不可能不对游戏的技巧与策略空间构成挤压——因此其总是会呈现出这样的规律：留住的玩家多，而流失的玩家更多。

在数值养成F2P手游模型里，运营团队战战兢兢地骑在驴背上，捏着一根拴着胡萝卜的棍子，而玩家则是那头亦步亦趋的驴。而当这头驴不想亦步亦趋，就再也回不来了——北京一家游戏媒体曾在不同人群里抽取数百个样本跟踪调研，发现传统Pay to Play游戏工业培养的玩家，几乎无法真正转化为数值养成F2P页游、手游的玩家；而持续在数值养成F2P页游、手游中投入精力的玩家，有相当几率在尝试新游戏（因渠道所限依然是F2P页游、手游）后发现玩法换汤不换药，便回归了又爱又恨但有投入积累的原游戏，而在厌倦了重复的数值把戏后，他们便会彻底流失出游戏——玩家这种行为流程所对应的行业现象，便是国内培养不出手游的品牌效应，只好在立项时更加跟随模仿，只好竭力将IP溢价……而最后终于无法抵御汹涌袭来的价格战洪流。

游戏当然不是天生这种形态。

现有主流的F2P（免费进入+内购）模式，大致始于2005、2006年前后，以《热血江湖》《征途》为代表。10年前，市面上的主流网游《传奇》《梦幻西游》《魔兽世界》均为点卡收费（再往前有包月收费）。点卡或者F2P？这是第一个岔路口。就今天来看，毫无疑问是F2P模式胜利。F2P模式的首创是韩国人（《热血江湖》）还是美国人（Facebook上的社交游戏）在此不做探讨，在中国将F2P发扬光大的则是史玉柱团队。







上 一种常见的营销方法是，利用装备品级上的断层引导玩家在“十连抽”一类的活动中销费，去填装备的坑

下左 以《征途》为代表的史玉柱团队率先将免费游戏（F2P）模式在中国发扬光大起来

下右 《魔剑》给予玩家的是全完自由的世界





左 5173是中国游戏虚拟交易行业的一个缩影

右 “暗黑3”前总监Jay Wilson曾表示拍卖行严重伤害了暗黑3

点卡收费的本质是用游戏品质赢取玩家的体验时间；而F2P模式经历一段时间的发育后——如前所述，开始将“游戏”的本质变异——游戏体验过程为兜售虚拟商品服务，游戏本体成了营销工具。

在收费模式的岔路口出现的同时，其实同时还存在着游戏理念的分岔路——即是否追随《魔兽世界》。

《魔兽世界》和《传奇》——或对比更明显的，是2003年由美国Wolfpack Studios制作的网游《魔剑》、由冰岛CCP开发的《EVE》——代表着两条不同的路线。《魔兽世界》搞道具绑定，改进《无尽的任务》的副本PVE流程，在PVP上搞战场竞技场，在经年累月的运营中越来越反自由，游戏主要依靠不断更新PVE内容，开新世界、刷团队本、开新赛季来维持——而归根到底无论是T还是S都围绕着装等养成，就像现实美国社会一样阶级鲜明到无趣。这种不自由导致玩家间的交互被固定成有限的几种形态，而随机本的出现更是从根子上打散了交互的必要性，《魔兽世界》逐渐变成一种“游乐场”模式的MMORPG——团队副本、大战场再惊心动魄，出来后世界一切照旧。

带装绑的F2P模式走到现在，尤其是手游，跟《魔兽世界》一样，几乎完全依靠研发的更新速度来维持玩家对内容的消耗。运营累，研发更累。

而《魔剑》（Shadowbane）代表的则是自UO以来和欧美经典RPG的“自由度”，不仅没有装绑，玩家能自由开店，甚至游戏研发者也致力于设计一个稳定的金融体系。《传奇》虽然粗糙，但也是一款有自由度的游戏——玩家公会可以攻下沙巴克城，改变世界（服务器）进程。玩家与玩家公会间不仅有充分空间尔虞我诈，甚至还可以打经济战。（详见《大众软件》2013.5下专题企划《十年一觉魔剑梦》）

现在来看，装绑、副本/竞技场、弱交互和F2P一道，成了国内网游（包括端、页、手）体验的标准。游乐场化，营销导向——这就是10年来国内网游选择的路。这条路走到今天，玩家眼光提高后对“可玩性”要求的提升，与在养成体验上制造断层以刺激充值的矛盾始终难以调和；游戏运营在拉动老玩家留存的同时，游戏立项时却常常在实质上把老玩家排除在外……各种运营手段已近乎穷尽，因此价格战的爆发毫不意外。

再看看现在《辐射4》的1200万首日出货量，Bethesda一天进账7.5亿美元，并连带数年前发售的《辐射3》和《辐射：新维加斯》销量猛涨——可知中国游戏业正在发生的一切，不是游戏性的寒冬，而是F2P的寒冬。

四、虚拟装备交易的多崎路

继时间计费、F2P营销后，是否存在第三种网游商业模式？道路并不明显，但前人未曾深入的探索却很多。

当我们回顾中国网游历史的第一个分岔路时会发现——游戏商对玩家单向售卖虚拟道具，是营销，而玩家与玩家间的营销，是游戏性。

游戏内虚拟交易并不是一个新鲜事物，一如非游乐场式的、可以争夺世界的网络游戏——它曾经非常辉煌。国内最大的虚拟交易服务商5173的起伏，可谓是游戏虚拟交易行业的缩影——其2002年成立后营业额一路增长，2007年营业额12亿，2008年突破30亿，2011年达到140亿。而在被张化机收购的前一年（2014年上市公司张化机宣布以15亿收购5173，并改名天沃科技，2015年5月因收购方涉嫌违法而终止），5173有7529万用户，80亿流水，1.31亿净利润——这是游戏市场规模持续增加的同时，装绑游戏大行其道、道具交易土壤持续萎缩多年的结果。

游戏虚拟交易并非蓝海，除5173外，国内还有7881、淘宝、8868、魔游游等交易平台——其中7881和淘宝甚至曾合作开办猎宝网以争夺5173市场份额，2014年后7881和淘宝分家，据悉二者的年营业额依然分别超过20亿。

在2009年，一份典型的虚拟物品交易收入类别结构为：40%游戏币、35%游戏道具、13%游戏帐号、7%游戏点卡、5%代练，而到了2015年，账号、游戏币二者交易额相当，普遍占据了平台的80%以上，原有的道具交易萎缩到不足10%。这无疑是前文提到的游戏形态演变的结果。光从数据看，以收取“交易服务费”的形式经营网游可获取充分盈利，甚至CP发行采取与交易平台分成的形式也有盈利空间——而且比当前市面上很多网游更滋润，但具体到产品体验层面，问题并不简单。

网易、麒麟均搭建过自己的虚拟交易服务平台，但这项业务实际属于劳动密集型，做好服务并不容易——位于金华的5173有员工2000多人，是当地就业与纳税大户，而据大软斟茶员实地探

访，位于南京徐庄软件园的7881交易平台也有300余人，其主管介绍，流水的增长与业务员的人数存在线性关系，而业务员人数、客服质检投诉等部门的细化分工，又与千万体量用户的交易体验息息相关——这项门槛并非“传统”网游公司可以轻易跨越。

迄今实装“交易税”且堪称成功的游戏有两款，2011年的《征途2》，2012年的《暗黑破坏神3》。《征途2》因为简单粗暴地竭力收缩货币产量、提升消耗品比例，而被不少玩家视为变相驱使购买游戏币，赢取短期暴利的同时丢了长线运营口碑；而“暗黑3”的现金拍卖行已于2014年关闭——在此之前，“暗黑3”玩家与暴雪从中获取的现金收入缺乏统计，但其影响我们或可从旧金山GDC2013上Jay Wilson（前暴雪《暗黑破坏神3》总监）的谈话一窥端倪：

“拍卖行严重伤害到了这款游戏，‘暗黑3’几乎每个玩家（当时日活100万，月活300万）都曾使用金币（游戏币）和现金拍卖行，并且有超过50%的玩家经常逛拍卖，玩家赚钱的动力要远远高于游戏本身最初击杀怪物的目标，同时也伤害到了游戏里的物品回报。”

“暗黑3”的拍卖行被大部分玩家当作第二个小游戏刷得不亦乐乎。大家就是喜欢在上面投入时间，而暴雪实际上并没有在技术上准备好——远超预期的热情导致拍卖行长期处于卡顿、不时出故障的情况；“暗黑3”内部经济系统并没有按照网游标准做流通限制设计，工作室加入后金币产出源源不断，游戏内物价很快崩盘。当网络上到处是“教你在‘暗黑3’日挣30美金”“老外玩家Wishbone The Dog的一万美金”报道时，现金拍卖行实际上已经成了玩家首选。

暴雪对“暗黑3”的期待是一款效率打怪刷装备的联机ARPG，其盈利模式是让游戏稳定支撑到下一部资料篇发售再卖几百万份拷贝，而不是挣“15%交易税+15%提现费”；“暗黑3”原版的设计充满了各种循规蹈矩，build多样程度跟“暗黑2”不可同日而语，装备设计之烂让老暗黑玩家无语，让经常遭遇“三开战猎萨”的魔兽玩家抓狂：“暗黑3”本身不具备改造成一款高自由度网游的可能——总之，暴雪还没有准备好成为游戏世界里的收税主体，还没准备好接受注册、成立游戏里的电商、保险公司、银行，甚至国家。

五、端游的移动拓展与私服的启示

很多时候，过往的挫折甚至夭折，并不意味着一条路线的彻底否定，当其他条件具备，组合拳将能绽放出新的威力——何况无论游戏是何种形态，玩家间的交易需求始终存在。早在2008年，网游一级市场只有207.8亿元人民币的时候，主体为虚拟交易服务的二级市场就已经达到100亿规模，在今天，当这种需求在根本游戏策划和运营服务层面得到充分释放——结合业务数据模型来看，足够让游戏商和交易服务商都活得足够滋润。

共赢是可以的，融合也不是不可能，甚至更进一步，把控入口也并非不能想象——当移动互联网进入“用户需求为王，用户流量变现”理念的时候，移动互联网游戏却依然停留在某种程度上的“给用户添堵收费，用户流量僵死”的状态。

“移动游戏”被等同于“触屏游戏”——当《EVE》玩家从端坐在PC前的有限时间里，不得不拿很大一部分用于贸易的时候；当《魔兽世界》玩家在手机上翻看英雄榜，不觉时间流逝的时



上 私服能够长期存在且获利，体现了差异化竞争的可行性

候；当股民走到哪里都盘弄着证券App的时候……端游厂商哀叹活跃用户数下降，坐视用户的碎片时间被夺走而无所作为，却浑然不觉其实逛拍卖行、看任务背景故事、配build、公会聊天等社交与养成体验，完全可以在移动设备上不打折扣地满足。

当整个端游行业跟着日渐循规蹈矩的暴雪亦步亦趋时，开放的平台和自由的游戏理念仿佛成了飘荡的幽灵，大家浑然不觉它其实是网络游戏的原教旨形态；当国内无论端游还是手游开发者都贯彻着暴雪的限制社交、限制交易、游乐场游戏理念，却又做不到暴雪的细节体验时，就只好抱着同质化的游戏在F2P营销的价格战中渐渐腐烂——而差异化竞争的路其实从来都在，只是未被关注——还原早期版本《魔兽世界》的私服至今不曾停歇，而甚至在2011年，架设《传奇》私服的23人团队都能在两年时间获利4.2亿元人民币。

如今私服中的佼佼者与10年前完全不同，其共同特征不是开挂式的数值膨胀、漫长无脑的无挫折体验期、"屠龙宝刀点击就送"的"暴爽"——因为这部分追求廉价快感的初阶用户早已被官服一网打尽。2014年下半年，斟茶员曾收到不止一位读者的来信，提到某《魔兽世界》私服以反"官服之道"而行之的设计与运营，赢取的是数十万早已流失出《魔兽世界》的老玩家——或许还有更多喜欢脚踏实地玩游戏的人。即使抛开游戏策划理念差异不谈，只要我们注意到部分单机游戏在MOD上持续的生命力，就会发现如游戏研发商对自己的产品足够有信心，那么在抓稳版权的同时，可以抱着更开放的心态推广游戏IP——如与相异文化题材或玩法拓展的MOD作者、服务器搭建者做盈利分成——如果暴雪早早这么做，何至于让《风暴英雄》在亿级用户的MOBA类游戏市场举步维艰。

结语：以单一引擎野蛮增长的时代已经终结

玩家间虚拟交易服务也好，私服分成也好，对于现有秩序下的游戏运营商，不啻于弯下腰到地下"捡漏"。

如果还能像以前那样躺着赚钱，行业上下也就没了变革动力，而当这根链条上的好几环人心思变时，就是历史机遇。当前F2P手游市场的血拼已经让诸多中小厂商出局，渠道持续失血，用户也被洗了一遍又一遍，人口红利下游戏人口增长的另一面是游戏流失人口的增长，品牌忠诚度长期不能建立。与传统游戏工业相比，只有用户没有粉丝，带来的不仅是尴尬，还有无法构建良性循环之下的普遍投机心态。然而，当前的渠道价格战表明网游市场已进入合理盈利的时代。突然暴富的神话往往来自新矿脉，越往后的神话越可能是数字游戏、金融猫腻，甚至庞氏骗局。

以一种经济模式的野蛮增长作驱动，再以复合手段维持流水的高总量高增速，这种打法是从国家层面先开始的。而当前完成资本原始积累的中国已经开始在各产业上多元布局、优化转型、精细耕作。粗放式的游戏行业也摆脱不了这个大气候，即将终结的是单一的F2P专制，而非对内购的全盘否定。游戏营收多元和服务上的精耕细作，落地到具体策划，可能是时装、背包、邮箱等非数值部分的个人内购（或严格意义上的VIP）+城市建设与公会内购+交易税+新章节新区域售卖，或其他一切可能的创造力价值分成。

当然，变革总是会存在障碍。第一个分岔路的历史选择，导致了两个结果：

1.游戏研发团队里，调控养成曲线的数值策划成了核心，他们左手描绘养成曲线，右手又要在曲线上制造营销断层，其自身已经分裂不堪，难以寻求任意端的极致。而其他类型的策划人才，尤其是以欧美3A作品为代表的传统游戏工业路线的策划不被需要，大量流失；

2.上亿玩家在10年间被分批次培养起了免费进入游戏的消费习惯。研发人员和用户习惯的断层会形成巨大的惯性，成为变革的阻碍。这种障碍在第一个岔路口时也会存在。

《魔兽世界》既是当前诸多游戏模式的鼻祖，也是当时诸多游戏中的成功特例——今天回顾这种成功，我们会发现它一开始就吸收了大量重视游戏性且规模庞大的原暴雪单机游戏玩家，并依靠口碑和强大的用户体验达成了传播与留存。

在第二个岔路口，以玩家交易服务为重要模式的游戏依然可以free to enter，而重视游戏性的成千上万玩家依然在F2P数值手游外的领域普遍存在。

数值策划亦步亦趋了太久，或许一时间很难拥抱黄昏之后的黎明，但游戏内金融体系的运营，对于研究经济模型的金融专业人士并非难以跨越。对网络游戏自由度理念的重新阐述，无异于鼓吹革命，但我们只要用心研读过历史就会发现，革命最重要的不是路线多完善、组织架构多成熟，而是在生态链中，有好几环被逼得快跳墙——这恰恰是中国游戏业当下正在发生的事情。P



上 游戏VIP体系可以将多元化的营收和服务整合在一起

送别脚本式桥段

Scripted set pieces are over

PC Gamer 201511 Andy Kelly

当下，我们欣喜地发现游戏业正在发生着积极的转变：所谓的3A大作开始摈弃过去那种以过山车式的剧情翻转为卖点的线性结构，而纷纷转向以内核系统驱动的沙盒类作品：《合金装备5》《杀手》《杀出重围：人类分裂》《辐射4》等等，仿佛像是约定好似的在过去一年里相继公布或发售。看起来，玩家还是更希望在游戏中创造自己的故事，而不是倾听一个预先安排好的故事。那种脚本式FPS泛滥成灾的日子看起来快到头了。

作为PC玩家，这主要还得感谢游戏主机。一直以来，那些高端大作总是在技术上受限于主机平台，但现在，PS4和XBoxOne拥有了更好的性能，差不多相当于中端PC，这让多平台游戏受益良多，使更加复杂、更加交互的世界成为可能。过去，像“武装突袭”“杀出重围”这种内容丰富又有深度的游戏都是PC平台专有，或至少是率先在PC上诞生的，如今主机游戏正在大步赶上，并且成果显著。

除了游戏主机，各种在线视频和社交网站也在为这种可喜的转变推波助澜。很多发行商都意识到，如果有哪位Youtube明星主播开玩他们的游戏，数以百万计的观看流量是很容易提升销量的。不过，这些直播游戏中真正受欢迎的，还是那些具有深度和变化的作品，所以像DayZ和ARK（方舟：生存进化）这样的沙盒型生存模拟游戏才会如此流行，并且长期占据着Steam热销榜靠前的位置。由于它们具有开放式的架构和高度重玩性，因此更加适合在这些直播社交平台上进行展示。

现在连主机也开始鼓励这种行为，新一代的Xbox和PS都内置了直播功能，这意味着在Twitch上直播游戏不再是PC玩家的专利。哪怕当代主机发挥出终极性能依然不敌GTX Titan，也不支持4K分辨率，但它们还是大大地推动了多平台游戏的品质，而且只会变得越来越具有野心。游戏主机在过去很多年里常常被指责阻滞了PC游戏的发展，但从现在起，一切都将改变。

至于软件方面，我们看起来进入了又一个游戏的黄金时期。无论是独立开发者，还是大手笔制作商，他们不约而同地找到了重点所在，那就是创造出一套极具吸引力、互为关联的游戏核心系统，然后将其余的一切交到玩家手中，让他们怎么搞都可以，哪怕玩脱了都比被动地坐在屏幕前看着一切发生强。曾经统治市场的那种强行用脚本串起来的一个个片段不再激得起人们的热情了（没错，说的就是你，COD）。

在令人失望的“赦免”之后，最新的杀手作品回归了“血钱”那种令人叫绝的自由暗杀模拟风格，关卡设计得庞大而密集，允许玩家充分发挥自己的想象力，以各种方式刺杀目标。“杀出重围”早在“人类革命”就完成了一次进化，新作能达到什么程度实在让人期待。甚至就连“古墓丽影的崛起”也允许玩家在不杀死任何一人的前提下潜行通过每一关。

不好的消息是，开发这类内容满载的开放世界游戏通常都是很烧钱的。GTA5花费了堪称天价的2.65亿美元，而MGS5的8千万美元以日本业界的标准来说也算得上是天文数字了。但愿广大玩家能够满心接纳这次游戏文艺复兴，否则我们又将回过头去，眼睁睁地看着那些热门景点在屏幕上不断爆炸。不可否认，游戏主机在很多方面依然落后PC很多年，但真正决定大预算3A游戏品质的因素却是主机而不是PC，不用担心，主机不会再拖后腿了，相反，它会促使PC游戏变得更好，同时送别风光不再的脚本式桥段。P

AI与APP

isblue

智能化的信息传播方式让一切在改变

今年冬天微软推出的游戏大作当属《光环5》了，了解这一系列的同学对其中士官长携带的人工智能Cortana（科塔娜）肯定印象深刻。在游戏中，这是一个全能形的人工智能（AI），她帮助主角完成了诸多不可能的任务，如果没有她的协助，士官长在宇宙中将成为无头苍蝇。游戏新作的剧情也围绕着不断进化的Cortana而展开。就像许多科幻电影中所表现的一样，在收集了越来越多的信息之后，Cortana开始“真正地思考”，并成为全宇宙AI的领导力量。一曲AI反抗其创造者的大战在《光环5》中拉开序幕。

AI给人类带来便利，这早已不是科幻作品中专属的场景，它正在被各家科技公司付诸实践。Cortana也早就被微软从游戏中带入现实，成为微软旗下各操作系统的语音助手。在微软的游戏主机XBox中，语音助手的概念早已融入其中。在大软的办公室里，就常能听到同事以“XBox on”来启动他的XBox One。在今年开始推广的Windows 10中，微软也全面搭载了Cortana语音助手，坊间称其为“微软小娜”。如果你使用过Win 7系统中的“讲述人”，那么Win 10系统的语音助手肯定能给你带来完全不同的体验。10月底，Cortana的安卓与iOS版本也都开始测试阶段。语音助手正试图从好玩的应用变成用户的设备总管家，随着大数据、云存储等技术的不断发展，语音管家已经叩响了智能机的大门。

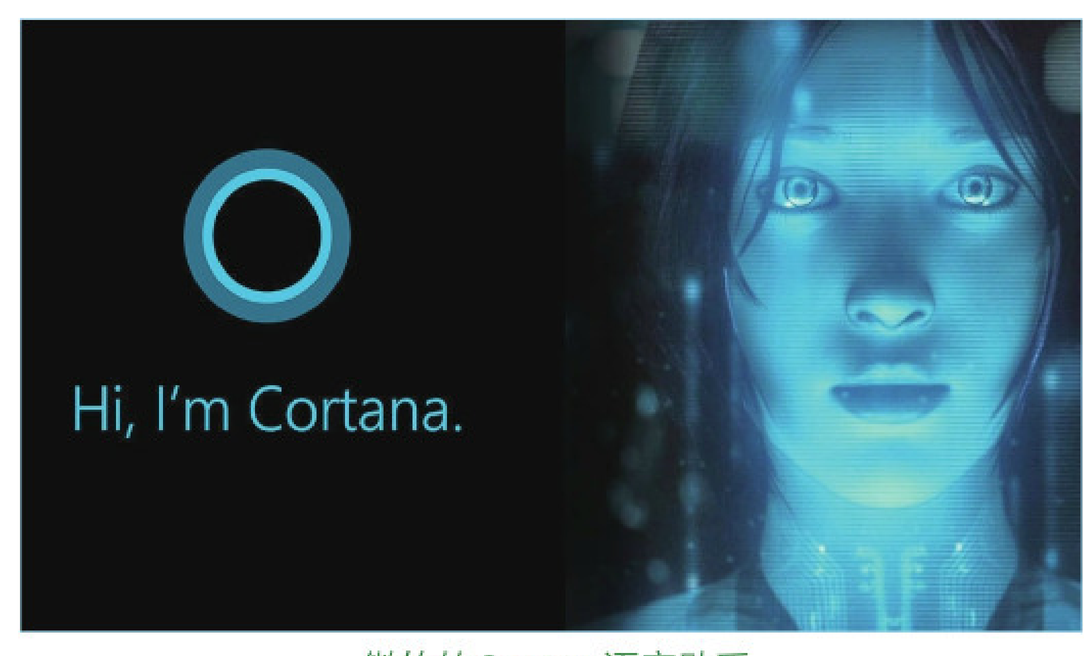
当然，对苹果与谷歌来说，在AI语音管家这块阵地上怎么可能让微软占尽先机。苹果有自己的Siri，而谷歌也早在几年前推出了Google Now，这些语音服务助手各有特点，一方面是技术储备不断积累，一方面社会营销也没有停步，诸如“Siri帮助社交障碍儿童回归社会”之类的新闻报道总会不时出现在科技媒体之上。而Google Now的野心更大，今年6月随着新版本的推出，谷歌推出Now on Tap全新服务，为的是给用户解决更多实际使用过程中的需求。在苹果与谷歌眼中，未来的用户设备不再像一台机器，而像一位管家，通过人类熟悉的沟通方式去了解主人的需求，并提供相关的服务。冰冷的搜索框被一句温暖的“Hello”取代，AI的终极目标落在对人需求的关怀上，就像Cortana在游戏中所做的那样。

无论是苹果还是谷歌，都拥有这样一个理想。到那时，我们手机中那些林林总总的APP就会消失，取而代之的是一个超级管家将网络资源重新整合再提供给我们，各种程序则被隐藏到后台，那时的智能机才能称为真正的“智能”机吧。只不过现在距离那个目标还有点遥远，语音助手能做的事还非常有限，更关键的是，这些外国人开发的助手，对中文的支持普遍不好。据报道微软Cortana已经于2015年支持印度英语，可谁能关心一下广东话或四川话呢？面对全球用户的不同需求，站在最前沿的科技公司并不一定顾得过来，所以APP在很长一段时间之内还不至于被消灭，而且在各自领域还大有可为。

比如在今年的10月新番动画中就有一部作品名为《骇客娃娃》（Hacka Doll）的动画。它对人类未来的信息社会是这样描述的：“在过度发达的信息社会，人类沉溺于信息的海洋中，反而难以找到自己需要的信息，这个无法解决的问题，由于一个程序的出现而留有一线希望……”这个程序就是骇客娃娃——一种拟人化的人工智能。在动画中她们在烦恼的人类面前出现，分析当事人的成分，然后为主人寻找信息提出方案。虽然在动画中这些AI总是搞砸，但这显然是人类对未来的一种期望。未来社会的信息爆炸是可以预料的，这时候我们需要程序来为我们筛选过滤，如果这个程序不足够“了解”我们，它们就无法有效地帮助我们。

事实上动画中的Hacka Doll并非虚构，因为动画本身就是根据DeNA日本推出的一款APP而改编的。这款APP面向二次元用户，为用户推送相关的动漫新闻，营造社区并与用户互动。这款APP主打的就是“智能推送”——根据用户的使用偏好、需求与互动来为用户推送其感兴趣的资讯内容。虽然这款APP距离动画中所表现的“智能”还很遥远，但在未来，或许这种智能APP将成为一种方向。

无论如何，随着信息传播方式的改变，媒体形态也在改变。未来的大众传媒会被技术垄断掌握在科技大厂手里，还是会被短小精干的各色APP承包，现在还没有答案。但毫无疑问的是，我们的手机和电脑在未来一定会变得越来越“聪明”。P



微软的Cortana语音助手

既是拐点，也是起点

西赛罗

2015回看行业形势

又见雪花飞舞，转瞬之间一年的时光又见了底，便又到了回顾、总结的时候，许多人每年都爱用“又是平凡的一年，又是不平凡的一年”来开场。如果把2015年分拆成365天，今年确实是平淡的一年，但如果把今年拆成几个节点，它对于行业中的一部分人来说，既是拐点，也是起点。

对于不断高歌猛进的手游业来说，2015年很可能是正是拐点的开始。游戏行业唱衰论早就经久不息，但每次游戏业都能绝地逢生，找到新的突破口。我们游戏行业从单机游戏开始，网络游戏发家，端游经历了《石器》《传奇》《魔兽》这样的爆发，经过了《征途》这样F2P的洗礼；再开始了页游的发展，它从《七雄争霸》发展到《神仙道》这样的传统游戏，继续发展到后期横板以及传奇类页游终于面临瓶颈；手游经过前些年的卡牌一统天下，到现在Moba与MMO霸榜……游戏行业每次看似发展趋缓的时候，都会仗着新平台、新思维以及人口红利做进一步突破，只不过现在新突破的条件都已经不复存在了。我们从平台上看，游戏产业的爆发伴随着个人电脑的普及，互联网起步，宽带普及，移动网络的发展，每次爆发，都有大量新用户涌进这个市场，打造一群新贵。

在互联网移动普及之后，接下来的新平台是什么呢？我们现在大致有三个选项：安卓机顶盒、VR和游戏机。去年安卓机顶盒曾热热闹闹的炒作了一阵子，确实机顶盒利用大量电视节目，理论上也许能导入大量新用户，但实践证明了大部分电视节目用户并没有玩游戏的意愿，哪怕是那些安卓手游用户也未必希望在自家40寸大屏幕上看到比自己脸还大的卡牌，至于移植传统游戏到安卓游戏机？那您的电脑和游戏机又放哪去了呢？安卓盒子游戏的呼声在去年上半年呼啸而过，之后就没大的消息了。VR和游戏机平台呢？国产页游和手游创业能成燎原之势，除了符合国人习惯，技术门槛低是一大原因，但在游戏机和VR开发和审核的难度都较页游手游来得高，游戏机30帧能跑的游戏，到了VR上必须以60甚至更高才能流畅。除了技术门槛，两者的销售门槛也不达标，之前流行的电脑，互联网页面和智能手机都是人人必须的生活/工作必需品。现在的行货主机和水货尚且竞争困难，VR现在更是还躺在实验室和开发者手上的玩具，要进千万用户家还有十万八千里。所以在手游之后对于广大中小开发者来说，最好的时候已经过去了，端游和页游的发展速度在下降，手游的门槛日益提高，也就意味着以往在行业中竞争失败的失意者们，找到新处女地越来越难了。

与此同时，行业内投资的门槛也在收窄。游戏行业中，少数幸运儿一夜暴富的神话充斥着各种媒体，所以游戏行业也一直是投资者的香饽饽。从页游到手游，都不乏小厂商掘得大金的例子，虽然到后期虚假流水泛滥成灾，但我国市场上一贯热钱涌动，虽然成功率一路走低，但投资人们仍然趋之若鹜。可惜暴富神话到2014年王信文《刀塔传奇》戛然而止，之后就是网易腾讯双雄带队的时代，从2014年下半年，投资行情就一路走低，时逢今年股灾，投资人们更是纷纷捂紧了口袋，使得不少新兴大公司都倍感艰辛。目前卡牌类游戏已经发展到了一个瓶颈，而Moba、MMO等又是需要大成本大投入的类型，虽然真正优秀的小工作室仍然有一席之地，但是像《刀塔传奇》这样小公司制作的的国民作品，就很难再出现了。

游戏行业的冷寂，让投资人、小老板们以及年底犹豫跳槽的从业者们都感到一丝寒意，但是对于长远来说，经过多年快马加鞭的发展，稍稍缓一缓，调整一下也未尝不是坏事。从PC到手游，我们的游戏产业始终建立在日常生活的必需品上，游戏受众也从第一线城市的小男孩，渗透到三四线各行各业的人们。以往不少玩家鄙视我们自己的游戏：画面粗糙，手感拙劣，互相抄袭，但现在，无论是《全民突击》，还是《全民超神》，放到世界范围都能算是一线大作。哪怕是以往被忽略不记的单机产业，都有几个好的苗头：正版游戏机的引入，Steam国区的开放，以及电商上正版游戏的热销，这些都是我国游戏产业多元化，走向规范化的证明。2015年也许这些还都缺乏一个标志性事件，但是冬天来临的时候，往往会触发新一个春天的生机，游戏行业究竟会发展如何，也许2016也不会明朗，但是以后会给我们一个充满光明的答案。P



绝知此事要躬行

wizard

作为玩家不应该过于相信所谓的测评

文明5你也来一发吧！——老E视频里的话至今回荡在耳边，那是一个关于《文明5众神与国王》的民间测评视频，可以这么说看完视频当即就热血沸腾了，我几乎是毫不犹豫的……去某星空下了一个来玩——当时还不知道Steam——受限于当时的电脑配置，游戏画面并不算好，但确实给了我很难忘的体验。

“各种经济、政治、文化什么的搞得我是各种头大”这是视频里的另一句话，也是我接触文明的诱因——每当我玩游戏，母上大人就会说“多大了还玩游戏！”“打打杀杀的多幼稚啊”我的怨念便诞生于此直到我看到了这句话——涉及经济、政治、文化的游戏诶，高大上啊有木有！一看就是聪明人的游戏诶有木有！（原谅当年12岁的我）母上大人再也不能说我玩“幼稚”的游戏了诶！（到后来我才知道，她不满意的并非游戏，而是玩游戏这个行为）

多年以后再次接触《文明5》发现其实“政治、经济、文化”也就那么回事。所谓经济，就是某个地块会获取经济效益（每回合获得N金币）或者某个地块需要维护费用（每回合支付N金币）然后财政收入就是简单的收入-支出，剩下的金币可以拿来买地、快速建造军队或者建筑。既不会出现世界经济危机，也没法通过破坏经济把对手拖垮，更没法靠经济手段去大赚一笔；而政治，除了体现在攒点数解锁政策之外，就是外交了，但是和AI玩的话外交几乎可以看做等价交换……当年我把俄国打的只剩下莫斯科，同时大军围城，本着人道主义去和对方做最后的外交（笑），也没见叶卡捷琳娜同意我的不平等条约……或许多人模式下外交的博弈会更有趣吧；至于文化，时间太久我记不太清了，不过大致上和上述的经济相同；所谓“政经文”其实也就是和数字（文化点数、金币数）挂钩的要素，在我看来和红警这类游戏的金钱、电力一样，在这方面可供玩家发挥的的余地并不多。

当然，这并不是游戏的缺陷，人无完人，金无足赤，再者游戏弄这么复杂玩家群体也会小很多。到目前为止，《文明5》仍是我接触的唯一一款战棋类游戏，由于没有玩过别的游戏，所以我没法做出对比，但我认为《文明5》是很不错的，除了弓箭手能射下飞机、长矛兵能捅翻坦克这些小小的不合理的地方之外……

说了这么多其实就是想说，作为玩家不应该过于相信所谓测评，毕竟这些多少都带有作者的个人色彩，视频测评还相对较好，文字类的测评，则很容易误导玩家，即使附带图片也不足以令大部分玩家弄清楚，反而会给玩家一种“不明觉厉”的感觉，而且非官方的测评，或多或少都有推荐游戏的倾向，那么煽动性的语言就不可避免，毕竟大部分主播也不会去做渣作的测评——当然渣出特色的除外，例如血狮？



在某些测评中你会看到“玩家可以驾驶XX”这样的语句，在玩游戏之前脑补气势宏大的战斗场面，但是玩到游戏之后……“卧槽！把载具从指定地点按指定路线开到指定地点这也叫驾驶？”好吧，这的确算。虽然未玩游戏之前你脑补了很多很多，但实际可能与脑补相差甚远，毕竟看电影（脑补的一般是场面而非游戏手感）和玩游戏相差可谓不小。理（nao）想（bu）与现实的落差可能就会使玩家放弃这个游戏从而与一款佳作擦肩而过。

不得不吐槽大软14年11月刊关于《中土：魔多之影》的介绍，实际上游戏也确实不错，战斗系统也如书中所说的一般爽快，剧情任务也的确是高大上版的教程——技能被任务进度锁定而非等级——书上说，打完剧情仇敌系统能拴住玩家很久……但是在剧情任务中已经收服了包括10名酋长在内的数十名兽人首领，到剧情任务结束，敌人已经被收完了，这意味着敌人成为了珍稀动物，这样自然没有玩下去的动力了……

实践出真知，这句话看样子是没错的，当初因为调侃《鬼泣：特别版》为“鬼泣：特别（慢）版”和朋友吵了起来，但实际上，我甚至玩都没玩过《鬼泣》，仅仅是道听途说便跟风黑，想来当初和朋友据理力争的我还真是幼稚可笑啊。

“绝知此事要躬行”，古人诚不欺我啊！P

头条新闻

英特尔实感技术扩展至新平台、新设备

■本刊记者 魔之左手

2015年11月17日，英特尔在北京召开实感技术应用研讨会，邀请了120多位专家出席，其中有60多位知名教授，来自全国知名的24所大学，包括清华大学，北京大学等。同时邀请到了70多个工业界合作伙伴和代表，包括腾讯微信、京东、小米、阿里巴巴、百度等。清华大学史元春教授的报告，提出如何将穿戴式设备等产品和实感技术结合，北京理工大学的王涌天教授则用光学和图像处理的原理做了非常多的实践，包括圆明园的复现等，分享了很多的技术进展。会后英特尔新技术事业部副总监兼感知计算事业部总经理鲍克勤博士（Dr. Achin Bhowmik）和英特尔感知计算事业群中国区总监汤振宇博士为媒体介绍了实感技术的新进展。



英特尔感知计算事业群中国区总监汤振宇

英特尔实感传感器是目前世界上最小、最节能也是性能最好的3D传感器，能够对外部3D世界进行感知。近距离使用的前置3D实感摄像头采用F200 3D图像处理器和一个红外激光发射器，适合远距离使用的后置3D实感摄像头采用R200 3D图像处理器和两个红外传感器。

英特尔为开发人员提供了实感软件开发包，用于结合使用硬件进行3D点及动作数据感知和采集，例如可以跟踪一只手上的22个关节点、识别人脸上78个点的3D数据，前者可进行精确操控，后者不仅可以识别人脸，还可以判断脸部表情。另外3D实感技术也可以自动分离背景、进行3D扫描、跟踪全身运动状况，还能够用做增强现实方面的应用开发，例如把一些虚拟物品透射到实际环境当中去，进行房屋装修、试穿试戴等效果展示。



英特尔新技术事业部副总监兼感知计算事业部总经理鲍克勤展示内置RealSense 3D摄像头的可通话平板

目前在市场中已有来自8家厂商40款不同PC集成了英特尔3D实感技术，Windows 10 Hello也支持英特尔3D摄像头。手机和平板电脑同样能够集成实感技术，英特尔正在与谷歌进行合作，研发首款集成了3D摄像头的手机，它内置了实感技术3D摄像头和谷歌的Project Tango传感器。除了传统终端设备外，无人机、机器人、汽车甚至可穿戴设备上面，都可集成和使用英特尔实感技术，例如无人机集成了实感技术后，可获得对物体的距离感，能够像鸟一样在天空中自由飞行。这一技术已经在加州的树林当中进行了实验，集成了3D摄像头的多台无人机在树林当中飞行，它们既不会撞到树，也不会互相碰撞。这一应用还可让无人机能够跟随行动，比如说用户从山坡滑雪下来时，无人机可以自动跟踪，将整个滑雪过程拍摄下来。家庭服务机器人的3D摄像可以让它们看到周围的立体环境，加上具有语音识别的听觉能力，可以跟人进行交流和更好的服务，用户可以通过语音和手势进行指挥。而虚拟换装的设备——魔镜已在美国的零售店里进行实验和使用，它带有一个3D扫描仪，可以在实际没有换衣服的情况下，让人通过“镜子”查看不同的衣服穿在身上的效果。P

硬件店

MIPS CPU拓展高低端产品阵容

2015年11月13日，Imagination Technologies宣布，将为MIPS Warrior CPU产品线再添新成员，使其更趋完备，可充分满足差异化特性组合、性能与业务目标的解决方案。MIPS系列产品的新成员包括嵌入式32位M级M6200和M6250 CPU，以及高端的P级P6600 64位CPU。

MIPS P6600是MIPS P级系列产品的全新优化产品，它以32位P5600 CPU为基础，为更高性能的下一代64位MIPS处理器奠定了基础，是最平衡的主流高性能CPU方案，能以最佳的面积效率实现功能强大的多核64位SoC，适用于移动、家庭娱乐、网络、汽车等各种应用市场。目前已有客户取得P6600授权，用来开发高性能计算和先进图像与视觉系统等应用。

MIPS M6200和M6250是Imagination广受欢迎的MCU/MPU用M级系列处理器最新成员，进一步扩展了M级产品蓝图，以瞄准需要更高性能与更大地址空间的高性能、深度嵌入式设计，包括有线/无线调制解调器、GPU监管处理器、闪存和SSD控制器、封包处理、工业与马达控制以及先进的语音处理等。

头条新闻

捷波朗推出全系列智能蓝牙耳机新品

■本刊记者 Monitor

2015年11月3日，捷波朗（Jabra）在北京举行“无限可能”新品发布会，推出了包括运动、音乐、单耳蓝牙在内的4款新品耳机。“捷波朗的愿景是成为智能音频解决方案的领军者。凭借我们在音频领域的专长和积淀以及生物识别技术的创新，在可穿戴产品的发展趋势下，我们一定能够抢占行业高点，充分利用未来的各种良机。”捷波朗亚太区消费产品事业部副总裁汤中强说，“通过对智能音频科技研发的投入，以及对人们新生活和工作方式的深入理解，Jabra捷波朗必将通过‘耳穿戴’科技改善人们对音频技术的体验。”


捷波朗亚太区消费产品事业部副总裁汤中强展示蓝牙耳机新品

此次发布的Jabra Sport Pace Wireless捷波朗倍驰无线智能运动耳机属于智能运动音频产品系列，与前期产品一起，形成了覆盖主流运动种类的全线无线智能运动耳机系列，配合专属运动应用程序Jabra Sport Life App，提供了训练计划、运动挑战、数据监测、分析记录等功能，成为运动的最佳伙伴。将高端音质和艺术设计完美结合的蓝牙耳机新品Jabra Eclipse捷波朗壹石定位为高端商务和生活用耳机，具有出色的音乐级扬声单元和无按钮设计，简约至极。其便携式多功能底座不仅可以实现耳机配对和存放，同时还是一款内置锂电池的便携式充电器，可以随时为耳机充电，使耳机续航能力延长至10小时。

捷波朗首次推出的颈带式音乐耳机Jabra Halo Fusion捷波朗悦步仅有21克，可通过一触式开关轻松转换音乐和通话功能。本季捷波朗还发布了坚固的蓝牙耳机Jabra Steel捷波朗钢翼，机身细节设计使其适合在高强度的工作环境中佩戴，且拥有5年质保承诺。P

软件苑

全新欧朋手机浏览器发布

2015年11月25日，Opera欧朋发布以“以简驭繁”为主题的全新手机浏览器。当今社会让人们对回归简单的生活产生向往，这种思潮正在逐渐影响到移动互联网领域，针对手机浏览器行业商业诉求高于用户需求、产品功能臃肿化、设计同质化的长期问题，欧朋提出移动应用已进入新的时代，浏览器和应用厂商应该把自主权交给用户。根据过去12个月内对用户的访谈与调查，欧朋认为，中国移动互联网日趋成熟，用户对移动



应用的需求已经转变为：简单、快速、可靠。浏览器作为移动互联网的一个入口，不应该被繁复的功能与堆砌的信息干扰。

全新欧朋浏览器采用极简设计，大刀阔斧精简页面元素，把自主权交给用户，让用户能迅速找到自己关心的内容。而面对移动浏览器设计臃肿、商业诉求干扰用户体验的现状，欧朋CEO宋麟表示：“我们愿意自我革命，寻找浏览器生存的新生态”。全新欧朋浏览器将体积控制在了2MB以内，有着更快的安装启动速度、更少的内存和空间占用、更流畅的运行速度。全新欧朋浏览器采用Opera Turbo 2.0技术，提升了网页的加载速度，通过优化压缩网页，帮助用户节省流量最高可达80%。

为了满足不同用户对浏览器的个性化和深度需求，欧朋从数据、功能、服务层面，把浏览器的手机端与云端融为一体。例如根据不同用户的网页浏览习惯和移动设备条件，在WiFi环境下欧朋将为用户智能推送视频播放、阅读模式、扫码等不同功能。欧朋还将推出全新流量工具应用——“流量夹”，提供优惠于运营商价格、月底不清零、全国通用的流量；针对移动互联网用户个性化的上网习惯和内容需求，推出了新闻、微信、游戏等不同组合的流量包；同时发挥Opera流量压缩的技术优势，拥有流量压缩和流量监控功能。

头条新闻

国内首个智慧亲情交互平台小依休上线

■本刊记者 Monitor

2015年11月16日，安赛捷科技宣布推出国内首个专为老年人开发的小依休智慧亲情交互平台，基于此平台同时开发了ES系统及服务载体小依休智能手机。通过小依休平台和智能手机终端，老年人除了接打电话，还能通过一键视频、亲情提醒、一键救助、电子围栏等特有功能，得到更多的安全防护和亲情陪伴。小依休服务平台还对接了120等医疗救助和实体服务资源，实现了全国85个城市紧急救助中心联网，主要解决人口流动性带来的子女“不能陪伴”之殇。“基于互联网的交互服务才是小依休的灵魂。”安赛捷科技董事长袁炜栋说，“老年更需要的是陪伴、沟通、安全防护以及医疗咨询等特定服务。正是因为这样，仅仅依靠手机硬件没有办法满足老年人的需求，小依休智慧亲情交互平台也应运而生。”



安赛捷科技董事长袁炜栋公布小依休EX体验版售价

当小依休老年用户在遇到身体不适或者其他意外时，只要按一下SOS一键救助按键，即可自动拨通至小依休服务平台的客服中心，工作人员会根据老人的实际情况判断，将呼叫青年用户或离他最近的120急救中心。此外，子女还可以在自己的手机上预先设置父母手机的安全范围，即“电子护栏”，老年机用户在超出安全范围时，小依休将自动通知与之绑定的青年机用户。老人只需按下小依休机身上的“一键视频”按钮，就能和子女实时视频聊天。当子女不方便接听时，可以通过“托管”功能，由小依休客服中心代替委托人和老人通话。小依休还为老人和子女开发了“亲情相册”，双方可以随时将自己的照片上传至云相册，操作比其他云服务平台更简单。“亲情提醒”功能让子女可以在自己的小依休APP上设置需要提醒父母注意的事项，即使在数据网络不畅通的情况下，提醒内容仍会以短信形式发送至老年机。

此外，小依休系列老人手机开发了专属的ES操作系统，更符合老年人的使用习惯，操作更为简单便捷。为了让每个老人都能会用智能手机，小依休还特别开发了“远程协助服务”功能——子女可以通过该功能在自己的手机上教他们或直接帮助他们设置手机。子女没有时间操作时，还可以委托小依休服务中心的专业客服帮助自己的父母进行远程协助。小依休还具备医疗咨询等老年人实用功能，未来将通过物联网、传感技术等，容纳更多老年人所需要的功能和服务。

除了硬件支持，小依休更注重服务后台的接报和应急处理能力。位于南昌国家高新技术产业开发区的小依休服务平台占地面积6000平方米、前期设置了近2000个服务坐席，为老人提供7×24小时全天候响应，可为老人提供安全应急处理等服务。

安赛捷科技同时发布了4款小依休系列老人手机，分别为小依休EX体验版、EX时尚版、EX1和EX机器人。其中EX体验版售价仅为299元，含一年小依休服务费（10元/月×12月=120元/年）及一年生命综合交通意外伤害险（最高赔偿金额40万），EX体验版用户未来还可凭票以零售价换购新品。小依休EX时尚版将于2015年12月发售，其他两款产品发售时间则待定。P

英特尔WebRTC技术加速实时通信发展

英特尔于近日发布了面向WebRTC的英特尔协同通讯开发套件2.8.1版本，不仅在功能上实现了拓展和升级，也为开发者提供了更加强大的支持。WebRTC（Web based Real Time Communication）是W3C/IETF共同制定的开放的音视频通信协议，被认为是实现融合通信战略的关键技术之一。据权威机构预测，到2019年支持WebRTC的终端设备将达到67亿个。由于其卓越的通信质量及无缝的应用内嵌能力，基于WebRTC的通信解决方案近年来已经被全球众多的知名企业部署和使用。国内厂商则借助英特尔的WebRTC技术开发了远程课堂、远程诊疗等新型应用，以解决教育和医疗资源的均衡问题。

面向WebRTC的英特尔协同通信开发套件（Intel Collaboration Suite for WebRTC）是构筑于WebRTC标准之上的完整的音视频通信的软件解决方案，能够轻松实现一对一、一对多以及多对多的通信方式，并针对英特尔的平台作了深度优化，同时支持PC、Android以及iOS客户端。面向WebRTC的英特尔协同通信开发套件已经在欧美和亚太市场获得广泛应用，应用领域包括视频社交、在线直播、远程医疗、电子教学、视频监控、企业协作、可穿戴设备、智能家居等。

此次发布的面向WebRTC的英特尔协同通信开发套件2.8.1版本主要包括：英特尔协同通信开发套件会议服务器——不但支持点对点格式的通信，还提供基于高效的网页实时通信（WebRTC）的视频会议功能；面向SIP的英特尔协同通信开发套件网关服务器——为SIP会议提供WebRTC终端接入；英特尔协同通信开发套件客户端软件开发工具包（SDK）——分别支持使用JavaScript API、安卓Java API以及iOS Objective-C API开发相应WebRTC 应用。

最新版面向WebRTC的英特尔协同通信开发套件除了能够

头条新闻

暴风超体电视树立行业新标杆

■本刊记者 Monitor

2015年12月2日，暴风TV在北京国家会议中心召开“让智慧生长——暴风超体电视发布会”，发布了42、50、55英寸3款暴风超体电视。它们采用分体设计，将CPU和GPU等核心硬件聚合在一个可热插拔式TVkit（电视主机）里，插在电视背部指定区域，一拔一插即可实现核心硬件的升级，更摆脱了连线的烦扰。超体电视采用玫瑰金全金属外观，4K屏，NTSC色彩覆盖率高达89%，在对比度、亮度、响应速度、色彩表现力上全面优化；暴风的左眼专利技术结合第四代画质增强引擎（ACM Gen-4）和新super-scaler算法，对静止画面、动态画面及高速画面，基于4K屏幕实时计算并进行像素级别优化，极大的提升4K视频图像的输出质量。一体式Sound Bar采用对称无源滤波架构设计，结合了先进的数字音频技术和数次获得艾美奖的dbx-tv智能音效系统，使声音更精准酣畅。



暴风TV CEO刘耀平介绍产品

暴风TV使用中央银河互联网电视集成播控平台，集成了中央人民广播电台和江苏广播电视总台以及爱奇艺、PPS、电影网、奥飞动漫等50万小时内容，海量高清资源时时可看，包括9600+部电影，73 000+小时电视剧，75 000+小时综艺，1000+小时纪录片，35 000+动漫，400 000首CD级/24bit高保真音乐，10000+款游戏，还可享奥飞动漫新动漫首发体验，并保持持续更新。

3款暴风TV的报价分别仅有2598元、3598元、4398元，且免去了物流、底座、售后服务等业内默认的收费项目。加上基于大屏交互的服务型UI、开放式平台内容生态、顶级性能的硬件配置、强大的售后服务体系、免费升级等，共同铸就了一台“犒赏奋斗的青春”的暴风超体电视，同时也树立了互联网电视行业新标杆。

提供基于安卓系统及JavaScript两种版本的SDK外，还增加了基于iOS系统的客户端SDK，并开始支持基于硬件加速的H.264视频编解码。除此之外，在JavaScript 和安卓客户端SDK上也为开发人员提供新的API，以便获取WebRTC连接的实时网络统计数据；并增加对MCU会议室多流输出的支持，可输出两种以上混合视频流，能够具有不同分辨率，以适应不同的用户或设备；还能够提供更加灵活的媒体录制方式，支持从不同媒体流上分别选择音频或视频完成联合录制；并使用基于英特尔架构的媒体编解码器加速特性，进一步帮助 WebRTC网关提高了系统处理能力。

第五届深度操作系统开发者与用户大会召开

2015年11月28日，“2015第五届深度操作系统开发者与用户大会”（简称DAU）在北京清华紫光国际交流中心举办，该会议由武汉深之度科技有限公司策划举办。本次大会的主题是“给所有人的深度——Deepin For Everyone”，这次会议延续了深度科技坚持多年面向普通用户开发美观、易用的桌面操作系统理念，新版Deepin操作系统展现了深度科技为政府和行业用户提供安全可靠的服务器操作系统与安全操作系统的能力。

深度操作系统开发者与用户大会是深度科技一年一度的开源会议，致力于分享与推动开源操作系统在中国的发展，自2011年开始已连续举办四届。本次大会汇聚来自全国各地开源领域的专家、贡献者、开发者、爱好者及深度科技合作伙伴300余人于一堂，共同探讨深度科技的发展与开源操作系统在中国的成长之路。深度科技总经理刘闻欢为大会进行开场致辞。中国开源软件推进联盟陆首群主席为大会做致辞演讲，分析了开源社区在中国的发展前景，他表示，中国开源社区的发展与壮大需要我们国内所有软硬件厂商的共同努力，如此才能融入世界范围内的开源发展潮流。会上，阿里集团副总裁章文嵩致辞发言，龙芯中科、金山软件、江南计算技术研究所以及北京炼石网络也分享了精彩演讲，与参会者共同探讨中国开源操作系统生态建设和健康可持续性发展之路。



以高质量多媒体技术应对“互联网+”时代教育新需求

今年的政府工作报告中首次明确提出‘互联网+’计划。“互联网+”第一次纳入国家经济的顶层设计，对于整个互联网行业，乃至中国经济社会的创新发展意义重大。具体到教育领域，互联+不会取代传统教育，而是会让传统教育焕发出新的活力，一张网、一个移动终端，几百万学生，学校任你挑，老师由你选，这就是“互联网+教育”，互联网+教育=智慧教育。

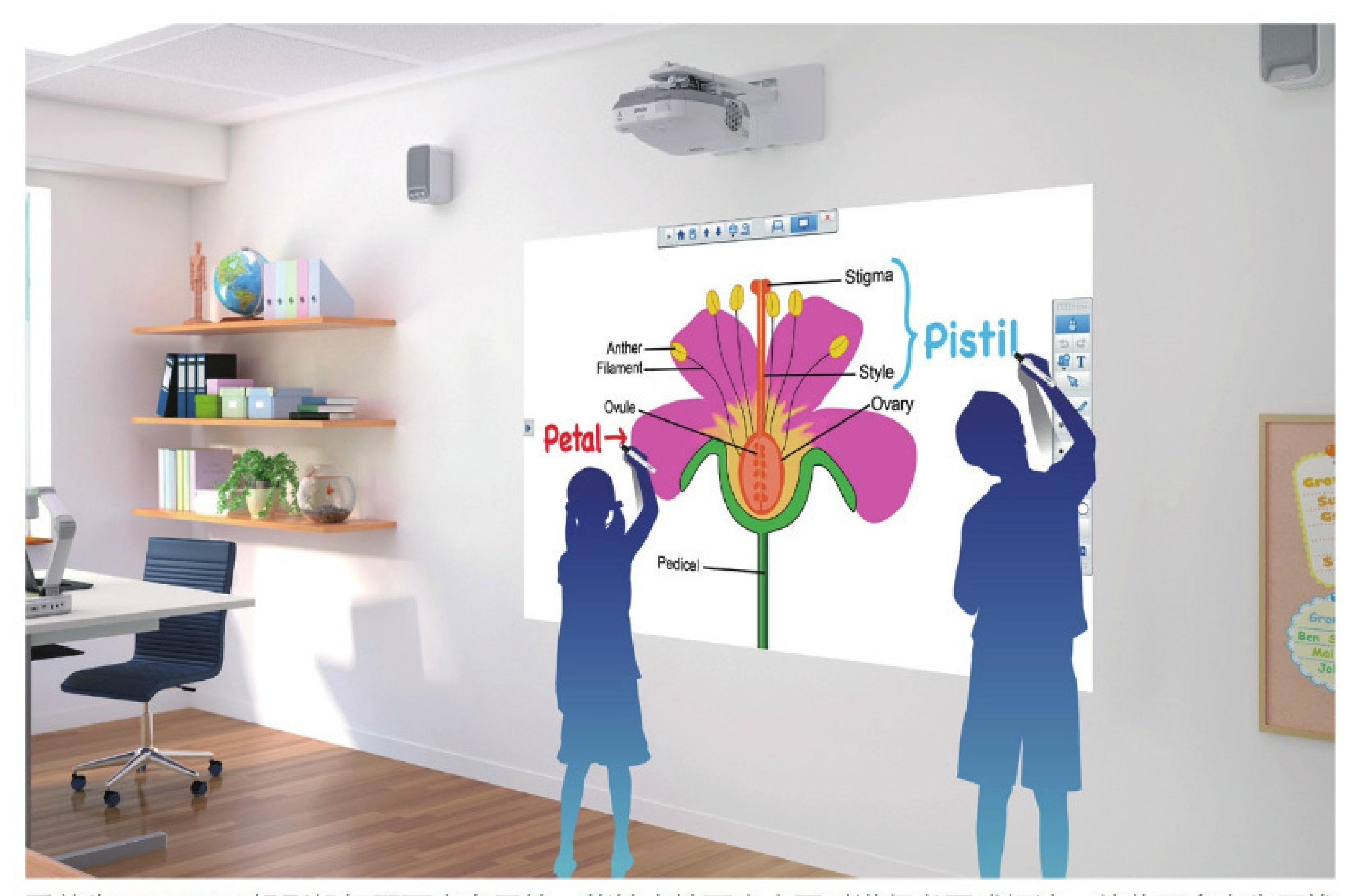
智慧教育离不开智慧校园和智慧课堂。智慧校园是一个有社会交互的学习环境，在线学习和团体学习并不互斥，学生可以互动和合作。智慧课堂由一个单一演讲者主导的教室变成研讨室，学生可以在老师的指导下聚在一起交换相符合观点，教室就变成了一个由学生自己安排学习的实体场所。爱普生CB-595Wi超短焦互动投影仪全新的投影方式更灵活，用户可以把投影机放置在桌面上，不需要安装吊架也能轻松获得大画面。桌面垂直放置投影技术改变传统投影方式，配套专业桌面投影用吊架，充分利用空间满足小课堂教学需求，让学习、讨论、互动更轻松。

智慧课堂是基于关系的课堂，核心是要创设一种平等的供需关系，目的在于能够帮助学生发现和创造专属于自己的学习方式，以适应未来的社会生活。这样的课堂必定是一个思想活跃、情感流通的场所，而不是简单的知识输入和输出的过程。因此打造智慧教室，创造属于教室的力量，让学生身在其中，就能激起内在的学习动力，让动手实验和探究变成一种常态。爱普生CB-595Wi投影机标配两支电子笔，能够支持两个人同时进行书写或标注，彼此不会产生干扰和延迟。同时充分考虑老师和学生的使用习惯，新增加侧面按钮和手指触控功能，快速实现写字和橡皮擦模式的切换，并实现在投影屏幕上随心拖动图片、放大缩小和书写批注，流畅的触控体验让教学更生动高效。

智慧课堂不止于“求效”，还应以“人本”为基石，是培养学生学习能力、创新精神、意志品格、精神信念的课堂，更尊重学生主体创造，注重问题即时生成，同时顺应学生心理特点，变换更替学生的兴奋区域，运用实验、图式、讨论、争辩等多元化教学方式来发挥学生的主观能动性，使其大脑的兴奋区域不断处于变换更替之中，让学生学的轻松、学得愉快。爱普生CB-595Wi超短焦互动投影机拥有完美的图像效果，3300流明的亮度，老师不需要在黑暗的环境中就可以清晰的演示投影图像，短焦技术有效避免了投影图像的桶形失真，画面边角更锐利，演示效果更好。尤其适用于生物、地理等需要画面清晰、色彩唯美的图片展示的课堂教学中，让学生在“艺术”体验中学习知识。

在互联网+时代，多媒体技术的不断革新起着重要作用。研究表明，多数教师在技术接受度、技术能力和技术整合课堂教学能力三个维度的投入有限。为了让教师把更多精力投入教学和学生，不为硬件设备而烦恼，爱普生CB-595Wi超短焦互动投影机更加高效便捷，无需安装驱动，直接支持墙面、黑板、普通白板的自动校准功能。改变了传统必须连接电脑才能使用互动功能的限制，原创设计支持无电脑连接也可实现互动，让教学和互动更高效。丰富的接口能够满足多种设备连接需求，轻松实现高清视频的传输。

智慧校园建设是中长期系统性工程，多媒体教室的建设中校长们不仅考虑高效便捷，还需考虑节约成本。爱普生CB-595Wi投影机ECO模式下灯泡使用时间可达到近6000小时，降低了需要频繁更换灯泡的使用成本，更具竞争力。P



爱普生CB-595Wi投影机标配两支电子笔，能够支持两个人同时进行书写或标注，彼此不会产生干扰和延迟

探秘PPTV裸眼3D手机技术提供商——擎中科技

随着PPTV全球首款量产2K超高清裸眼3D手机的上市，裸眼3D技术再次成为业界讨论的热门话题，也将为PPTV提供裸眼3D技术RSPT-MC（反狭缝式微控投射技术）的公司擎中科技带入到公众的视线内。

业界新秀获青睐

擎中科技不是一个大家熟悉的名字，但是这个业界新秀在成立不到一年时间内即获得了PPTV的青睐，成为PPTV新品手机King 7S裸眼3D技术的独家提供商，为PPTV首款裸眼3D手机专业订制裸眼3D膜片。

谈及选择擎中作为合作伙伴的原因，PPTV手机事业部总经理党毅表示："裸眼3D是我们新品极重要的卖点，该技术是否能达到理想效果对产品的成败尤其重要。在选择该技术的提供商时我们进行了多方面的考量，最后选中了擎中科技，因为其效果逼真，屏幕纯黑，画质细腻精致，能够真正达到普通用户对于3D效果的要求程度。"

擎中科技为PPTV订制的裸眼3D膜片采用擎中自主研发RSPT-MC技术（反狭缝式微控投射技术）及尖端严谨的工艺制造工艺，搭配市场最高分辨率6" WQHD（2560×1440）分辨率面板，运用小于7微米的业内最高精度GG全贴合工艺，贴合后厚度增加小于0.3mm，可实现多人同时观看，以及2D与3D自适应。

擎中科技总经理蒋顺表示："我们期待技术的日渐成熟能够逐渐改变用户的使用习惯及体验，让更多人可以走进裸眼3D带来的奇异世界。与PPTV的合作是擎中科技迈出的非常重要也是非常成功的一步，我们将不断在技术上精益求精，为用户带来更加优异的解决方案。"

领航技术改变视界

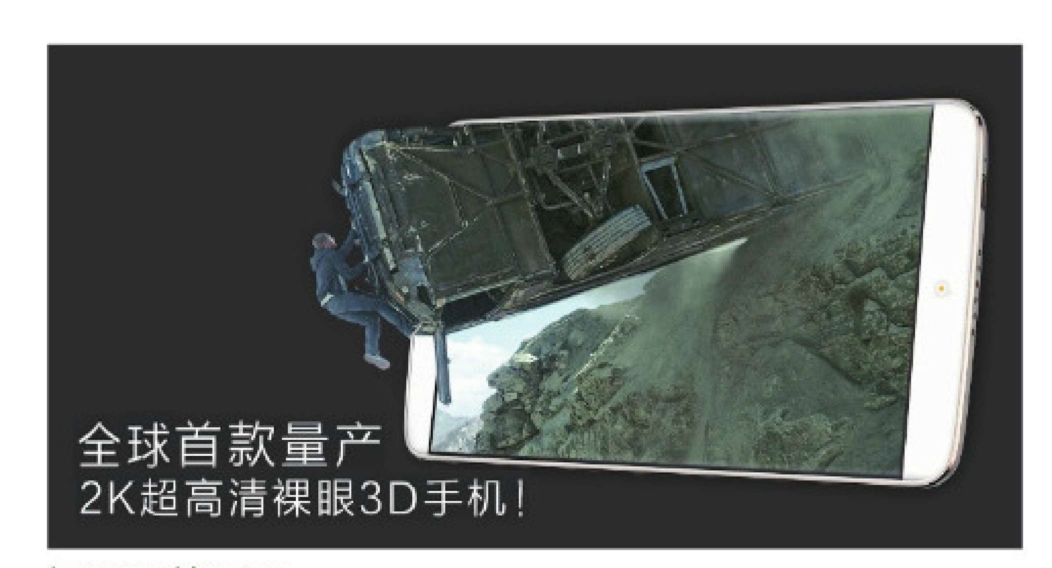
裸眼3D并非一个新名词，但是该技术虽然已出现多年，却很难谈得上已经融入大众的生活中。擎中科技成立虽然不到一年时间，却是目前最大批量量产的整体裸眼3D解决方案提供商。其解决了各种量产中出现的问题，为3D批量生产铺平道路，从而使得裸眼3D不再仅仅是一个技术的代名词，而成为人们日常生活中即能够享用的科技之一，引领用户使用习惯进入全新时代。

擎中科技能够为客户提供了全面的解决方案，包括3D功能膜片、3D显示模组、3D膜片贴合设备及技术、3D软件引擎，测试标准及测试方案。

擎中科技拥有目前国际领先的自主研发应用于移动终端裸眼3D技术——RSPT-MC，使得双眼对应的透视画面完全分离，从而实现高精细的3D显示。背光采用全反射积分腔结构，使得光通量守恒来保证亮度的不损失，而且对屏幕表面不增加反射率，不影响全贴合屏幕的纯黑效果。同时擎中采用独特的器件后置技术，不仅完美兼容各种触控解决方案，亦可轻松去除摩尔纹且不牺牲3D画质精细度。

2D到3D的无缝进阶

目前RSPT-MC系列已正式应用于一系列FHD屏、2K屏、5英寸及以上尺寸移动终端设备。擎中将凭借自身优势，为客户完美解决3D技术层面相关的问题，使得客户只需要聚焦在应用层面的开发，全方位帮助客户从2D无缝进阶到3D时代。



裸眼3D效果图



PPTV手机事业部总经理党毅



擎中科技总经理蒋顺（左一）

虚拟和现实交互，未来不可限量

今年，虚拟现实产业依旧火爆，出现了更多专注于这个产业生态链的整合者，创领发现（UCCVR）在短短一个月的时间，从举办线上的VR/AR行业大赛到线下的VR DAY开发者活动日，攒足人气，爆发增长，促动行业资源更快速有效的聚力于产业的良性发展。以下为UCCVR创始人符国新在对外演讲及接受采访时的部分内容实录。

2009年，3D电影迎来了历史新纪元，《阿凡达》的上映在全球掀起3D电影狂潮，它以全球28亿美元的成绩创造了电影史上新的票房纪录，让世人震惊。如果说电影业的第一次革命是从无声电影发展到有声电影，随之而来的第二次革命是黑白影片到彩色影片的转变的话，那么3D电影的发展，则是电影技术发展的第三次革命，而我们前两年还在津津乐道的进电影院看3D大片，却已经逐渐在被新生的VR体验所影响，不仅仅是不用再局限于屏幕、大小、空间等设定，更重要的是各种虚拟世界所带来的强大沉浸感，调动着人体全部的感官情愫，难以让人割舍。

从第一台电影摄像机诞生到第一部真正电影诞生中间隔了二十多年，VR的技术发展到产品和市场的火热也已经发展了半个多世纪，但我们相信VR在电影领域的成熟以及市场的普及并不需要再等这么长的时间。我个人认为，在数年之内电影院和电视屏都会边缘化，但是电影院和电视屏都边缘化的话，其实带出来的是一个新的市场的机会。从好莱坞大片原厂基本上都在给重度的片子开发VR版本，到国内类似于追光动画的《小门神》等，VR在电影和电视领域正在进行着颠覆性的影响和推动。

一直以来，我们都非常关注整个VR/AR产业的布局，任何新产业的出现最开始都会由新的技术在推动。去年头盔开始变得火热，到今年整个产业的发展，虽然很快，但相信中间的过程还是很不容易的。在海外学习的这几个月当中，基本上我们了解了很多家VR公司，最大的感触在于，国内现在更多偏向于整合技术阶段或者是偏内容的制作阶段，但这两块领域都明显要比美国滞后一年半的时间。一直以来我们都最相信国内的市场发展潜力，但通过对比后发现确实存在着一定的差距。这也让我们发现在国内可以做的事情还有很多，我们希望能够将我们所获得到的信息和方向，通过整合资源，建立一个公平公正公开的舞台，分享给到大家，让大家共同找到行业里的机会。

从行业趋势来说，VR投资是目前的热潮，虽然很热，但并非不是理性的投资。放眼海外，最初占据技术优势的厂商基本上都被收购完成。比如2014年Facebook以20亿美元收购Oculus、2014年起谷歌就开始领投Magic Leap；Sony也在收购Soft kinetic及其VR手势追踪技术；HTC也在投资VR技术平台公司WEVR；更有迪斯尼60亿领投Jaunt的经典案例等等。无论是国内外，大家都在寻找更好的核心技术，这也是在催生技术的深入研究和发展。所以，其实任何产业要发展需要三个方面，第一是技术，第二是内容，第三就是渠道，只有当这个三角形做出来的时候，一个产业才可以完善的发展。

这一年半来大家更多看到的是VR头盔相关的事情，但这只不过是虚拟现实里面的要解决的一部分。要做好VR，还有很多问题需要解决，如满足人体的各种感官需求，如何真正模拟使用者的双手双脚来使用，人体的嗅觉、以及输入等问题，这些都是必须从底层技术解决的问题，最终才能真正让虚拟现实有更加真实的体验，所以这条技术的路程还有很长。这次在国外学习到更多的是他们对于人体最真实的感官的研究，以及如何结合VR开发表现出来。

做VR行业的都知道目前稍显成熟的商业模式是线下体验店，如


从3D看到了重度世界，从VR看到了不可限量的未来

《The Void》，核心在做的是技术头盔和定位系统结合。这种我当时看到的时候，第一个反应就是说既然要做线下体验馆，为什么还要专门去研发定位系统的技术？接着看行业就会发现，想做渠道的人也会做内容，做内容的人也会做技术，做技术的人也会做渠道。前期这三个定位都不够清晰，虽然这是机遇和挑战共存。但在这点上，为什么会需要UCCVR这个平台，因为真心是需要创领发现每个人的重点。

前期都是很重要，大家都想把最好的技术拿出来，但最重要的核心还是需要大家一起努力。最近参加行业相关的会，会发现在座超过一半的人都是投资的。一个行业超过一半都是做投资的，这个比例就需要更好的来推动一下。UCCVR未来会继续和大家分享我们的所见所闻所学，并集结更多的行业合作伙伴，以创造和发现的眼光，一起看这个行业驱动的方向。今年我们也会跟几个大的资本平台合作，共同做一些VR资本的布局。

谈及技术的延展-内容部分，VR硬件产品是完全新生的事物，好的内容显得格外重要，但这并不代表所有人都需要第一时间去做内容，同样也不是所有人都适合做渠道。比如类似于之前Intel出来创业的团队，其实就更擅长底层技术研发。所以这时候如果公司是硬件厂商是要收内容，还是要自己做内容，需要权衡这技术和内容的双向发展是否合适，是否真正发挥所长。

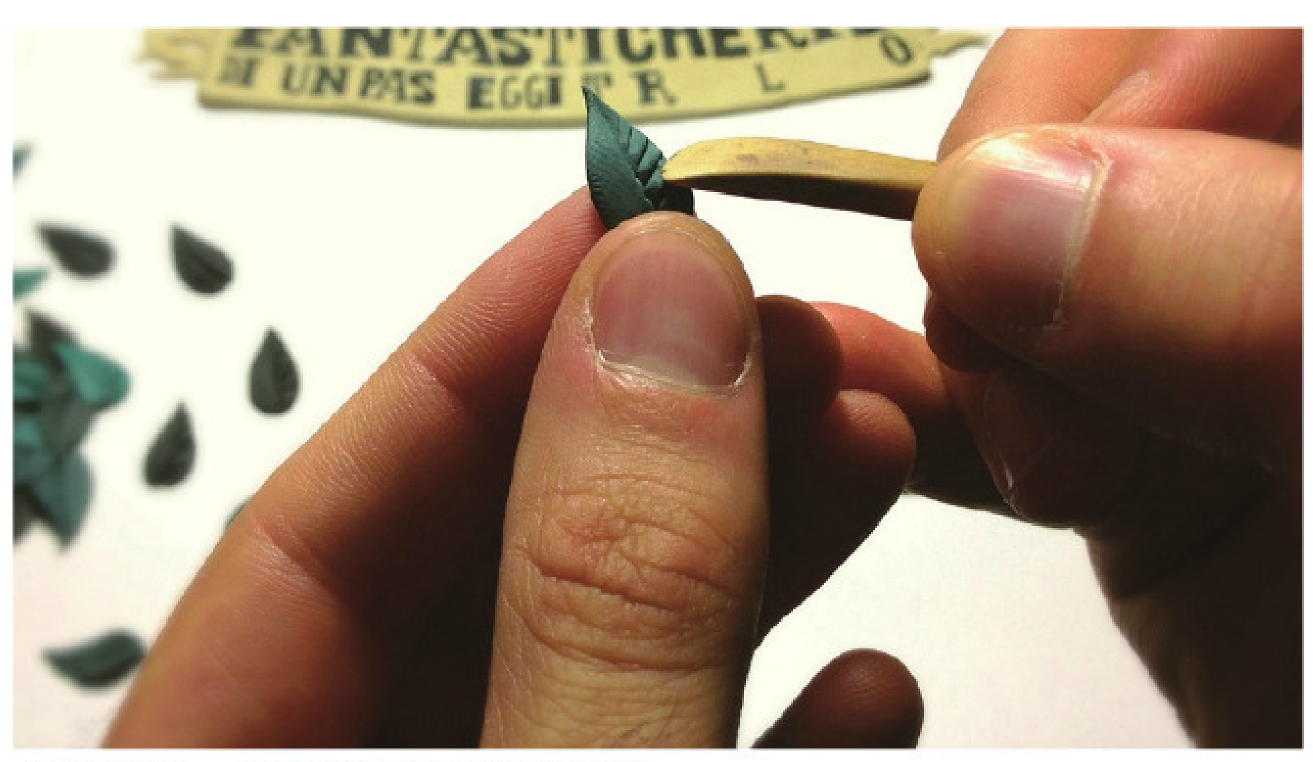
关于AR，基本上很多人认为AR的市场比VR大，毕竟是融合现实和虚拟的。但AR的推出第一需要的是统一的硬件，VR头盔的热潮在AR上还没有开始。第二是AR的内容，怎么样来确保现实的内容和虚拟的内容能够大范围的普及，就好像我们当初做地图一样，地图需要一家公司把所有的内容扫一遍，进入到平台，AR如果要自由的在现实世界中发展，这个过程或模式需要探究清楚。海外的模式其实很明确，基本上是以主机模式为主，所以，海外的趋势应该是更加走向精致。而国内的AR的发展，还需要更多新的技术的出现和发展。

UCCVR译为：Ultimate Creators Create Virtual Reality，词意中包含：最顶级的、创造者/制作人、创造、虚拟与现实。借助Virtual（虚拟）和Reality（现实），阐述着围绕VR头盔与AR增强现实或者更多定义之间的虚幻而又美好的关系。

UCCVR希望能够集结到最优秀的虚拟内容制作人/开发者，一起来创造和发现最具创意的内容，相信这也是很多人的梦想所在，我们希望在产业里，能够通过对技术的扶持与积累，对资源的整合和调配，对内容技术平台的方向和把握，都分享给到制作人/开发者，并且在当中不断找到新的亮点给到团队，帮助团队在创业中拥有更好的资源。比如说我们坚持在做的垂直于VR/AR的线下活动，以及我们和伙伴们一起来举办的行业最具规模的《2015创领发现VR/AR行业大赛》等等，最终我们希望通过大赛，所有人可以找到归属。UCCVR提倡无限创意，多方合作，为此我们想特别感谢一直以来支持我们的合作伙伴们，因为我一直都认为，想要做成任何事情，都需要和我们的伙伴们一起才能做起来，但最重要还是靠着我们有的共同梦想，大家一起创领这个新的行业，共同来发现。

2015创领发现VR/AR行业大赛www.uccreate.com官网报名火热进行中！


专注更底层技术，才能让技术发展带来核心突破


术业有专攻，VR热潮下更需要潜心打磨



UCCVR，不仅仅只是带你看VR/AR

强强联手打造强者之刃 GTL高校联赛

11月18日，成都，随着海口经济学院皇家帝国战队夺得技嘉京东杯GTL2015全国总冠军，GTL2015赛事完美落下帷幕。回顾这8个月的点点滴滴，2015年的GTL赛事可以说是精彩不断——火爆的赛事对决，重量级的明星解说，爆棚的现场人气都给我们留下了深刻的印象，能成功组织举办这样全国性的高校电竞联赛，除了电竞爱好者的拥护，执行者的努力付出，更离不开赞助厂商对GTL赛事的大力支持。

今年的GTL赛事聚集了技嘉金牌主板、英特尔酷睿处理器、京东商城、技嘉金牌显卡、西部数据WD硬盘、AOC电竞显示器、威刚内存、安钛克机箱电源、乐歌电脑支架、宁美国度多家厂商合作倾情赞助。不但为选手们带来了流畅优质的比赛平台，也为玩家带来极致的硬件体验，让GTL粉丝们感受顶级游戏平台所带来的极致乐趣。

GTL高校联赛今年已经是第七届了，7年中我们的GTL赛事吸引了过千万的玩家和粉丝参战观赛，7年来从GTL赛事从最初的全国215所高校参与，到2015年已经超过千余所，GTL赛事已经成为中国高校最具规模最火爆最受欢迎的高校电子竞技第一品牌。GTL能有今天的影响力和号召力也是离不开广大硬件赞助商的支持。正是他们为我们高校玩家打造了自己的高校电竞盛典。

说到GTL的品牌魅力，真的不仅仅是比赛这么简单，7年中GTL不断培养着中国高校电竞玩家的欣赏能力，为高校玩家带来全方位的体验。从参战队员角度上说，为了能让我们的选手有畅快的游戏体验，每年的比赛用机可以说是性能强大，让选手轻松比赛。对于观众来说，很多大学生来到我们的活动现场都想体验一下赞助厂商的硬件装备，而厂商每年也都精心挑选适合大学生的硬件装备带到现场展示，让同学们亲身感受。同时京东商城还开通了GTL专区，方便同学们随时购买。

为了能更好的带动中国高校赛事发展，为了让我们的GTL赛事能吸引更多的玩家参赛。每年我们的合作赞助厂商在财力物力上也是倾情投入，今年我们的赛事冠军奖金奖品累计达到了50万，在高校赛事中可以说是屈指可数。同时GTL全年比赛中为我们的粉丝们准备了丰富多彩的奖品，让我们的同学们收获颇丰。每个月我们GTL的合作厂商都有针对我们高校玩家的爆款产品促销，满足我们高校玩家使用高质量硬件装备的需求。

在今年的年度总决赛中，技嘉科技集团董事长叶培城先生亲临现场，他在致辞演讲中提到：“技嘉科技作为有社会责任的企业愿意引导中国高校电竞事业不断发发展”。7年来技嘉科技和合作厂商们用实际行动，为中国高校电竞玩家树立起了自己的电竞品牌。在此我们要向这些有付出有担当的科技企业们致敬。七年磨一剑，让我们中国高校电子竞技的王者之刃拔剑出鞘，让我们共同期待这把强者之刃闪耀电竞战场，领导中国高校电竞不断突破，再登新的高峰！





技嘉超耐久技术创立主板行业新标杆！买主板，看品质，我质选超耐久！

技嘉全系列主板享受四年免费质保！欢迎加入技嘉金牌主板官方微信，微信号：GIGABYTECLUB



逃出剧本的公路战士

简评游戏版《疯狂的麦克斯》

文 | Afer

我们谈起动画电影改编类游戏的时候，往往总是有一种Fans向的印象存在，显然好多粗制滥造的改编游戏往往能第一时间占据玩家的脑海，形成一道坚固的屏障。尽管日系或者美系那堆Fans向游戏素质参差不齐，但优秀的改编游戏从红白机的时代就不少见。比如从远古的《蝙蝠侠》的红白机版到如今的《蝙蝠侠：阿卡姆骑士》（Batman: Arkham Knight）似乎告诉我们蝙蝠侠不仅是“永远正确”的，《蝙蝠侠》的改编游戏也是一直很优秀的（前提是你能正常运行《阿卡姆骑士》）。说到阿卡姆系列，该系列可以说是原创剧情游戏，而非纯改编，其后几部更是紧随沙盘游戏大潮前行，得到了玩家的广泛好评（前提是你能运行《阿卡姆骑士》）。而今天我们遇到的这款游戏，可以说在这点上和阿卡姆系列游戏有着诸多的共同，这就是跟着电影狂潮袭来的《疯狂的麦克斯》（Mad Max）——一部由经典的废土风格西部电影改编而成的游戏。这款游戏并未完全照搬大红大紫的电影《疯狂的麦克斯：狂暴之路》（Mad Max: Fury Road）的剧情，也没有回溯到这部在电影史上占有一席之地的经典废土电影起源，而是同阿卡姆后面两作一样，借助原有的人物剧情和世界观给我们带来了一个全新的沙盘游戏。没有固定剧情的束缚，这种设定必然给游戏的设计增添了方便，使得对改编游戏最不利的一个束缚消失了，这也是很多改编游戏惯用的手段，早至《忍者神龟》近至《火影忍者》皆是如此，但这种设定恐怕会对影迷Fans有所影响。所以在这里我们不妨换一个角度切入，不单单从游戏，也结合电影原作来谈谈这次的《疯狂麦克斯》是如何迎合电影爱好者和玩家这两个不同的群体的，也给大家对同类型游戏提供一个思考的方向。

（下文涉及剧透）

没有蝙蝠车的蝙蝠侠与没有拦截机V-8的麦克斯

说到改编，目前很大一部分改编游戏会选择把原作的内容严丝合缝的搬进去，一方面是原作题材的限制，另一方面让你身临其境的体验原作的剧情也是游戏的重要卖点。但把一个用来看的东西改编成投入进去的游戏其实是一件挺

伤脑筋的事情，因为游戏往往要结合游戏性需要进行原创，反过来诸如信仰之跃要是拍到电影里肯定会让观众笑掉大牙，这也使得游戏改编成电影变得很困难。而基于原作原创的游戏就有些不尽相同了，他们更倾向于把你放在原作的世界观或者设定当中，这样就不会受到剧本节奏的限制。所以最简单、最时尚、最可行的改编办法就是把原作的人物和特色装备或者技能必杀技堆到游戏里去——之后就可以自由发挥了。当然这种改编如果想讨影迷喜欢的话，某种程度上来说需要你对原作有更深刻的了解才可以，因为要想原作Fans买账恐怕更有难度——《疯狂的麦克斯》就是有这个问题，这次的游戏是以最新的电影《狂暴之路》的世界观作为蓝本的，我们面对的却不是“不死乔”，而是“不死乔”的一个在电影中无处可寻的儿子苏格罗斯塔。于是我们的主角神勇的麦克斯和电影中的情节一样——一上场就被撂翻了——接下来被拆了的就是主角那辆著名的拦截机V-8（Interceptor V-8）。

等等，这东西不是在电影临近结局的时候被卡车挤了个稀烂么？看来是个前传？但游戏中到最后也没给我们一个合理的解释，我们只能这么想了。实际上作为主角麦克斯标志性的座驾，拦截机V-8就和蝙蝠侠的蝙蝠车差不多——至少在第一作结尾和第二作开头是这样的。先不说在最新的《狂暴之路》里面就连麦克斯都是跑龙套的空气男主角，在电影第二作的中段那辆拦截机V-8就被炸成了碎片，第三作中更是没有出场，倒是第四部的开头华丽复活——然后打了酱油还被炸成碎末。当然了，我们的蝙蝠侠维恩少爷的蝙蝠车也炸过，往往在故事开头也被暴揍一顿。但韦恩少爷有钱，也没遭遇到打劫（他父母遭到了），麦克斯则是身处末世，先别说拦截机V-8是从哪里来的，这种每次一出现就被打劫的剧情就够吐槽的了，显然颇具喜剧效果，更别提电影第三部的开头也是被打劫（请容我笑一会）。实际上游戏和电影导演用了共同的手法，剧情和逻辑性扔到边上去，让观众怀怀旧，制造一个剧情让系列延续，再把真正的主角拉上场。正如蝙蝠侠在阿卡姆系列前几作中那样，没有蝙蝠车不也是过得好好的？不像《阿卡姆骑士》那辆把玩家硬盘不当地方的把该系列带入了Bug死机和渣优化的深渊的建模容量高达160M豪车（《阿卡姆骑士》很优秀前提是你能运行）——于是拦截机V-8被拆了之后，游戏的实质主角“伟业号”华丽登场了（顺带一提电影的实质主角是女主弗瑞奥萨和那辆War Rig）——在详细介绍伟业号之



上左 经典的废土风格，是《疯狂的麦克斯》必须要有的

上右 “阿卡姆骑士的优化？MEDIOCRE!”顺带一提不死老乔的演员是第一作的飞车党头头演的，作为小成本电影（说的是第一二作）麦克斯经常使用老演员，比如2的飞行骑士和3的飞行员

下左 笔者整理了一下历代主角，从左到右从上到下分别是：白面小生、成熟帅哥、酷帅纯爷们、暖男和大众脸建模

下右 又遭遇打劫的主角……唉……

前，我们的主角要先爬起来去找水什么的，本以为游戏可能会在生存系统做做文章，但实际上除了开头提示你找水找枪找子弹之外，这些要素就跟拦截机V-8一样在游戏进程当中只是个若隐若现的名词，这倒是让人觉得挺可惜。在我们找到本作的灵魂人物老鱼桶之后，我们就进入了这个游戏的主线——没错，这个游戏的主线就是升级伟业号（Magnum Opus）了。

有故事的蝙蝠侠与有故事的麦克斯

很快我们就见到了游戏灵魂人物老鱼桶，他将带领玩家开始废土的冒险任务并充当游戏中玩家的“黑手”（电影和游戏中这是汽车修理工的代名词）。当我们在老鱼桶的指导下寻找伟业号的车壳并选择一个自己喜欢的之后，我们的冒险就开始了，整个游戏都围绕着升级伟业号，找回自己的拦截机V-8而展开，这就使得麦克斯在游戏中更像是一个追寻V-8的疯子——我们大部分时间都在看男主角嘟囔着要找回自己的V-8，这个设定有点让人发笑，麦克斯其实是个有故事的男人，这里则变成了一个拜物神教的教徒。实际上和蝙蝠侠的设定一样，麦克斯也有悲惨的过去，妻子孩子惨死成为了他游荡废土的理由。而相对于疯子辈出的哥谭市，《疯狂的麦克斯》中那个最初一笔带过的末日设定更为庞大。其废土风格首次在电影《疯狂的麦克斯2》当中被描绘了出来，成为了末日题材的鼻祖，这一系列直接影响到了著名动漫作品《北斗神拳》和游戏《辐射》（Fallout）系列中的诸多设定，以至于很多辐射玩家回过头来重温这部1981年拍摄的电影时，惊呼麦克斯就是避难所里走出来的救世主。但显然这次《疯狂的麦克斯》的游戏并非要和《辐射4》抢生意，游戏并非要探索废土，主要还是强调了动作性，并且是拳拳到肉的肉搏。良好的打击感和QTE结合的战斗方式爽快至极，特殊敌人的设计让战斗更具挑战性，也非常让人熟悉，很容易就联想到了阿卡姆之城系列，这也是我们拿本作和阿卡姆系列对比的主要原因。游戏一开始并没有提供那支麦克斯标志性的霰弹枪，它就如拦截机V-8一样丢失了，捡取和升级新的武器成了游戏的重要要素，这也颇具阿卡姆系列中升级蝙蝠侠技能和道具的风格，我们通过捡取足够多的“残料”能够升级一些必要的装备，正如前文所说，我们并没有感觉到弹药非常缺乏或者粮食不足的末日风格，尤其游戏中后期，玩家不用跟《辐射》系列里面一样挨个去扒尸体，然后考量需要什么装备换上，我们只要打败敌人再收集残料之后选择最好的装备就行了，这些装备会随着游戏的进程慢慢解锁，让人想起阿卡姆系列。不同的是相对于《阿卡姆骑士》里面的蝙蝠车，伟业号才是我们的全部升级工作的核心，主角装备的升级也就那么回事。

当我们驾驶着伟业号驰骋在公路上的时候才是这个游

上左 拦截机V-8在《疯狂的麦克斯2》中已经报废

上右 “哦，天哪，这太棒了，蝙蝠车！”“可惜就是不能玩。”

下左 对爱车的改造几乎是游戏的全部工作，尽管大部分配件我们只要点最后一个就没问题了（最强的）……

下右 开腻了伟业号？车库里的车随你选，和《GTA》不同，还不用担心爆掉



















左上 老鱼桶是你坚实的伙伴，他随时能修好你的车……呃，只要你停下或者下车

左中 比赛很有趣，比起GTA里面的赛车，冲撞更有用了

左下 冲撞是公路战士的任务，好好享受吧

右上《疯狂的麦克斯》游戏强调的是拳拳到肉的肉搏

右下 本游戏的系统菜单是我最近玩的游戏里比较喜欢的，丰富的人物故事介绍和敌人介绍等非常讨人喜欢，美中不足的是这游戏就没什么剧情……

戏的全部，游戏提供了广大的地图给玩家探索，玩家可以洗劫敌人的营地来升级自己的装备。尽管游戏中大部分地形都是沙漠，但游戏强悍的画面引擎能让玩家觉得并不是非常的单调，在欣赏沙痕之余我们还能看到沙暴，实际上这一切让我想起了《红色派系：游击队》（Red Faction Guerrilla）。当然，《疯狂的麦克斯》没有提供那么强大的拆房子引擎，也没有那么多的人口和建筑物群，但物理引擎还是很不错，游戏中大部分碎石和车辆残骸都可以被你撞得飞起，在垃圾堆上行车更是有种说不出的感觉，而偶尔路上的敌对阵营也会出来给你解解闷，除了这些还可以去参加赛车。但伟业号也不是什么时候都有事做的，游戏的后期比较疲软，因为据点几乎是千篇一律，多少让人厌烦，而解决了所有据点后敌人的减少也拖慢了游戏的节奏，是个比较大的问题，所以建议玩家不要太着急作分支任务，多些战斗能提高游戏乐趣。说到战斗，游戏中使用的“鱼叉”是游戏的核心，虽然这玩意不像《阿卡姆骑士》的蝙蝠车一样和坦克能硬拼，但玩家可以利用这个道具把敌人的车辆防御撕扯下来，或者干脆把汽车的轮胎拽下来。游戏中进攻一些据点的防御也可以使用鱼叉来进攻，不过鱼叉作为一种标准的双人装备，只有在老鱼桶在伟业号上时可以使用，这就使得伟业号碾压游戏中其他的车辆，除去收藏我们大部分时间不需要抢其他的车。而且作为一个从某汽修专业学院毕业的修车工，老鱼桶不仅能开着车随叫随到，还可以在我们停车的时候快速的修理好

伟业号，颇具现在流行的“缓血”功能的特色，就算是快爆炸的车也能给你修回来，实在是神一般的技巧。但这时候我们的主角只能下车等待，承担所有的攻击，紧张刺激之余多少有些滑稽。不过伟业号可不是好惹的，我们可以升级保险杠提供重装、侧面尖刺来增加杀伤，甚至有雷叉和喷火器这种致命武器来毁灭敌人的车辆。有趣的是游戏中最重型的枪械武器是只有在车上才能使用的狙击枪，这款枪还是折叠的的确不方便移动，不能拿下车来用。而游戏中一个挺重要的废土元素——收集汽油也变得不怎么重要，除了喷火器会大量消耗之外，改装后的V-8引擎作为一头吃油的老虎在游戏里的耗油却能气死混动的丰田普锐斯，最厉害的是这也许真的是混动汽车，没油的情况下玩家也可以用龟速前进直到找到为止，做个推车动作不就好了？总之一切都是为了爽快而生，其他的都不重要，包括故事剧情。

不会杀人的蝙蝠侠和不乱杀人的麦克斯

在主线当中我们可以看到很多电影中的元素，细节做得还是值得称赞，比如老鱼桶作为战后的一代没有见过狗，所以叫它“Dinki-Di”，这是电影第二部里麦克斯所吃的狗粮的名字，老鱼桶是根据狗粮的照片来认识狗的，这也呼应了第四部里面的纳克斯没见过树的剧情。而“两人进一人出”的竞技场显然是电影第三部里面的剧情，但从这里看到了游戏情节的失控，我们的麦克斯为了在竞技场生存下来不得已要把队友杀掉。但在电影中，因为对手是个可怜的智障，所以麦克斯冒着被杀的危险拒绝杀掉对方。

这种脱节在后面更明显，罪魁祸首就是那台拦截机V-8，也许是制作组为了凸显其重要性和废土的残酷，反而把原作中麦克斯人性的一面给埋没掉了。尽管第二部里面麦克斯是为了汽油、水和食物来帮助大北部落，但最后还是帮到了底，实际上拦截机V-8之所以爆炸，就是他在中途决定离开之后自己装在车上的炸弹所致，比起生存的最基本需要，这辆车不过是个保险而已，而游戏中不论是这辆车还是麦克斯本人都似乎成了一连串悲剧的导火索，这使得剧情有些本末倒置。最后牺牲老鱼桶的情节更让很多人不能理解，所以玩到最后的玩家多少都有些摸不到头脑，其实这是剧本上略有欠缺的表现，因为结合游戏需要，剧情的展开和流程都会变得很怪，最后麦克斯想维持的正义变成了单纯的报复，而老鱼桶仅仅是为了伟业号的拜物行为在这里则成了报复的牺牲品——你麦克斯不也是仅仅为了拦截机V-8么？其实在这和《阿卡姆之城》也有几分相像，我们的蝙蝠侠恪守原则，坚持不杀人的理论不变，结果塔丽娅死了就死了，到最后是抱着杀的人能绕地球一圈的小丑的尸体掉泪，这样看来这两个主人公把性格均匀一下也许日子能好过些……

上左 喷火很有趣，也很耗油

上右《疯狂的麦克斯2》当中的元素——狗，游戏也没放过，是不是让人想起《辐射》里的经典画面？那是跟麦克斯电影学的！

下左 在没有重火力的情况下对付薄皮汽车也不太容易

下右 游戏中很的沙漠景观并不会让你觉得厌烦，但游戏后期我还是怀念GTA5的庞大场景了









我们还能再见到公路战士吗？这个问题得从销量来看

说了这么多，《疯狂的麦克斯》还是一部比较优秀的作品，值得大家尝试一下，就算在沙盘游戏风行的今天，体验一下另类的废土也不错。最后说一下，本作相对于一直拿来对比的《蝙蝠侠：阿卡姆骑士》，最最最大的差别就是两者的优化简直是一个天上一个地下，《疯狂的麦克斯》可以说是我见过优化最好的游戏之一。而《阿卡姆骑士》呢？告诉各位一个好消息，本文截稿时，华纳刚刚宣布购买PC版《蝙蝠侠：阿卡姆骑士》的玩家可以无条件全额退款，时间截止今年底，别指望最新的那个2G的补丁了，有的玩家赶紧退了买《疯狂的麦克斯》也好，游戏再好你也得能玩不是。

附：《疯狂的麦克斯》系列电影简介


导演乔治·米勒（George Miller）在电影拍摄现场

《疯狂的麦克斯》导演乔治·米勒1945年3月生于澳大利亚昆士兰，最初是在新南威尔斯大学医学院学习，因为爱好电影，于1971年参加了短期电影研习班，遇到制片人拜伦·肯尼迪。在1979年以未来世界的能源战争为主题，拍摄了暴力动作电影《疯狂的麦克斯》。影片的背景设置为未来的反乌托邦社会，影片的概念原型则来自1973年因第四次中东战争而引发的世界石油危机。

《疯狂的麦克斯》是在有线电视网播映后才真正获得了人气，华纳也因此决定发行影片的续集。《疯狂的麦克斯2》的成功则让更多观众有兴趣追溯其前作，这也使得《疯狂的麦克斯》流传得更广。因此使得《疯狂的麦克斯》上映后的20年内一直保持着利润率最高的电影纪录——影片仅用35万美元的预算（是乔治·米勒作为急诊室医生的工资）就收获了超过1亿美元的全球票房。直到1999年，恐怖电影《女巫布莱尔》上映后，这一纪录才被打破。

《疯狂的麦克斯》系列电影所打造的战争之后全面崩溃的末日世界——废土时代，成为了电影和游戏界对于人类未来的一种典型想象。在澳大利亚小镇西尔弗顿还特别建立了一座博物馆展示《疯狂的麦克斯》电影中出现过的道具与纪念品。那个在《疯狂的麦克斯》中简单表述的废土世界，由DC公司通过前传漫画的方式进行了补充，漫画呈现了不死乔的发迹史，同时也表现了战郎纳克斯背后的更多故事。下面就简单介绍一下这个系列的电影：

★疯狂的麦克斯（Mad Max）
主演：梅尔·吉布森、休·基斯·拜伦
上映日期：1979年4月12日

剧情大意：在不远的未来，世界已经变得十分荒凉且资源贫乏，杀人已经不是什么新鲜事。公路上时有飞车党抢劫燃料运输车，公路警察们既要和劫匪拼杀又要承受着恶劣环境带来的巨大压力。男主角麦克斯就是一位性格冷峻的公路警察，在一次追捕匪徒公路骑士的时候，导致一名匪徒撞到油桶上被炸身亡，匪首因此对麦克斯怀恨在心，一路追踪麦

克斯一家，伺机谋害了麦克斯的妻儿，愤怒的麦克斯决定不再隐忍，抛下警徽向匪徒们展开了疯狂的复仇……

★疯狂的麦克斯2（Mad Max 2）

主演：梅尔·吉布森、布鲁斯·斯宾斯

上映日期: 1981年12月24日

剧情大意：在未来，因为战争和资源的枯竭，建立在石油之上的工业社会陷入崩溃，人们为了汽油展开生死争夺，这是恐怖如地狱的末世景象。失去了朋友和亲人的麦克斯以车为家，继续和公路骑士们无休无止的战斗。然而因为他的V8失去燃料，麦克斯只得离开公路，在一个陷阱猎手的指引下，前往一处石油钻井寻找燃料。荒漠中的人们，为了保卫钻井，建立了防御设施对抗骑士休曼格斯一伙，麦克斯从骑士们手中救出了一位奄奄一息的钻井保卫者，结果反被钻井守卫者们扣留，而此时，休曼格斯率领手下将钻井团团包围，危急关头，麦克斯设计对抗休曼格斯……

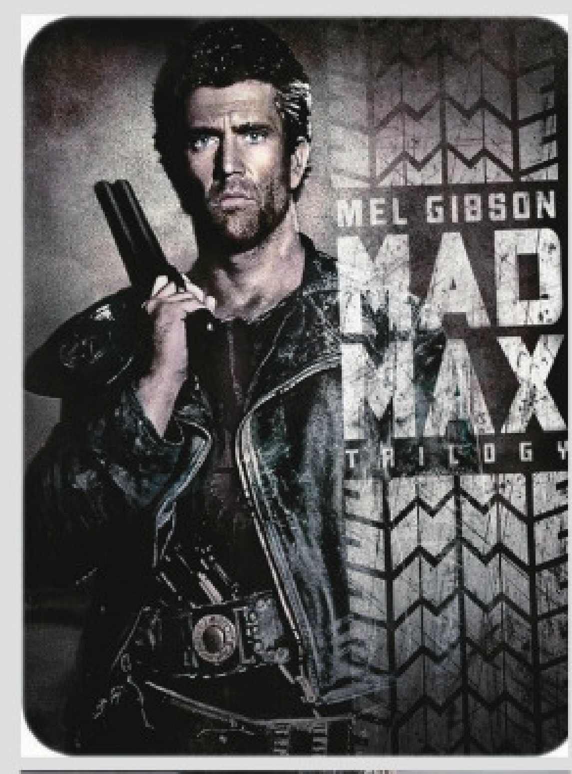
《疯狂的麦克斯2》在相当于上一部5倍预算的制作下，影片有了更加疯狂火爆的飙车追逐，更惨烈真实的打斗，和更酷更颓废的末世造型。而同上一部单纯的个人复仇不同，在这一集里的麦克斯更像是一个外表冷酷的救世主。用一己之力对抗着在这个没有文明的时代里疯狂泛滥的暴力与猜忌，并带给那些尚存着良知的人希望与信心。本片获得了八项国际奖项，并且影响了后来几乎所有描绘后核子时代的影片与游戏，成为了科幻殿堂上的经典。

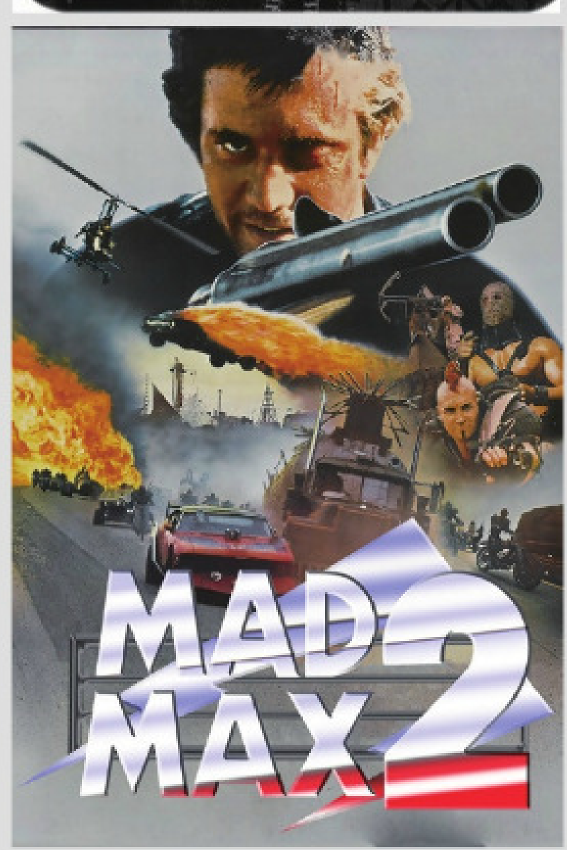
★疯狂的麦克斯3（Mad Max Beyond Thunderdome）

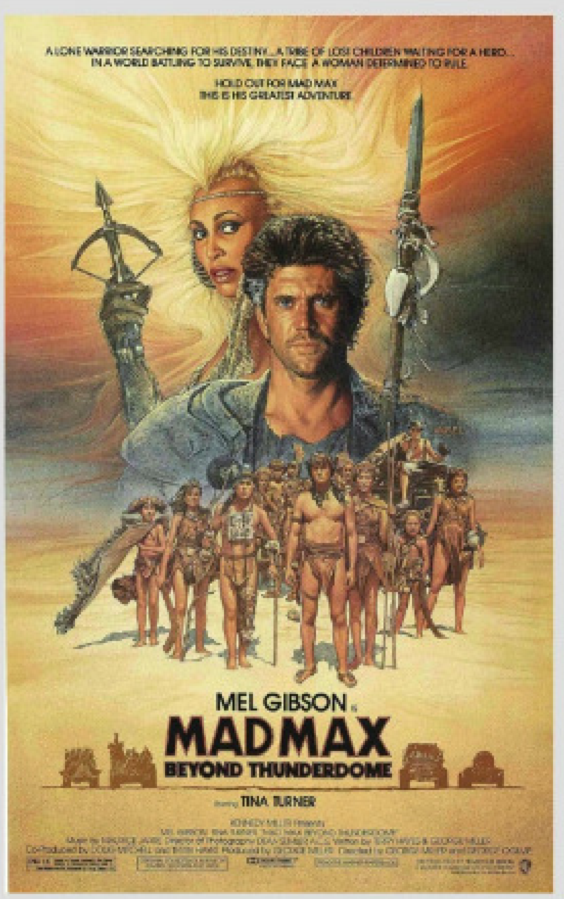
主演：梅尔·吉布森、蒂娜·特纳

上映日期：1985年7月10日

剧情大意：麦克斯在为妻小复仇二十年后，留着长发、骑着骆驼横跨澳大利亚沙漠，途中却遭到驾驶着飞机的杰迪戴亚父子的打劫。麦克斯只好徒步前行，来到了荒原中的巴特镇，凭借自己的好身手受雇于巴特镇的统治者安特姨娘。被派去沼气炼制厂刺杀“爆炸王”以助安特姨娘获









得沼气厂的控制权。然而却因为麦克斯的善良使得计划落空，麦克斯因而被流放荒原上，之后被一位部落民莎凡娜救回到山谷部落，在那里麦克斯见到了一群在灾难中幸存下来的孩子，他们将麦克斯当成了救世主“沃克机长”。麦克斯为帮助子实现离开沙漠重返文明的理想，再次与巴特镇的一伙势力展开了激烈的争斗。

本片在惊人的飞车编排和特技方面仍然是下足了功夫，虽然票房反映一般，但获得了专业影评人的普遍肯定，被列为1985年最好的电影之一。

★疯狂的麦克斯4：狂暴之路（Mad Max Fury Road）

主演：汤姆·哈迪、查理兹·塞隆

上映日期：2015年5月15日

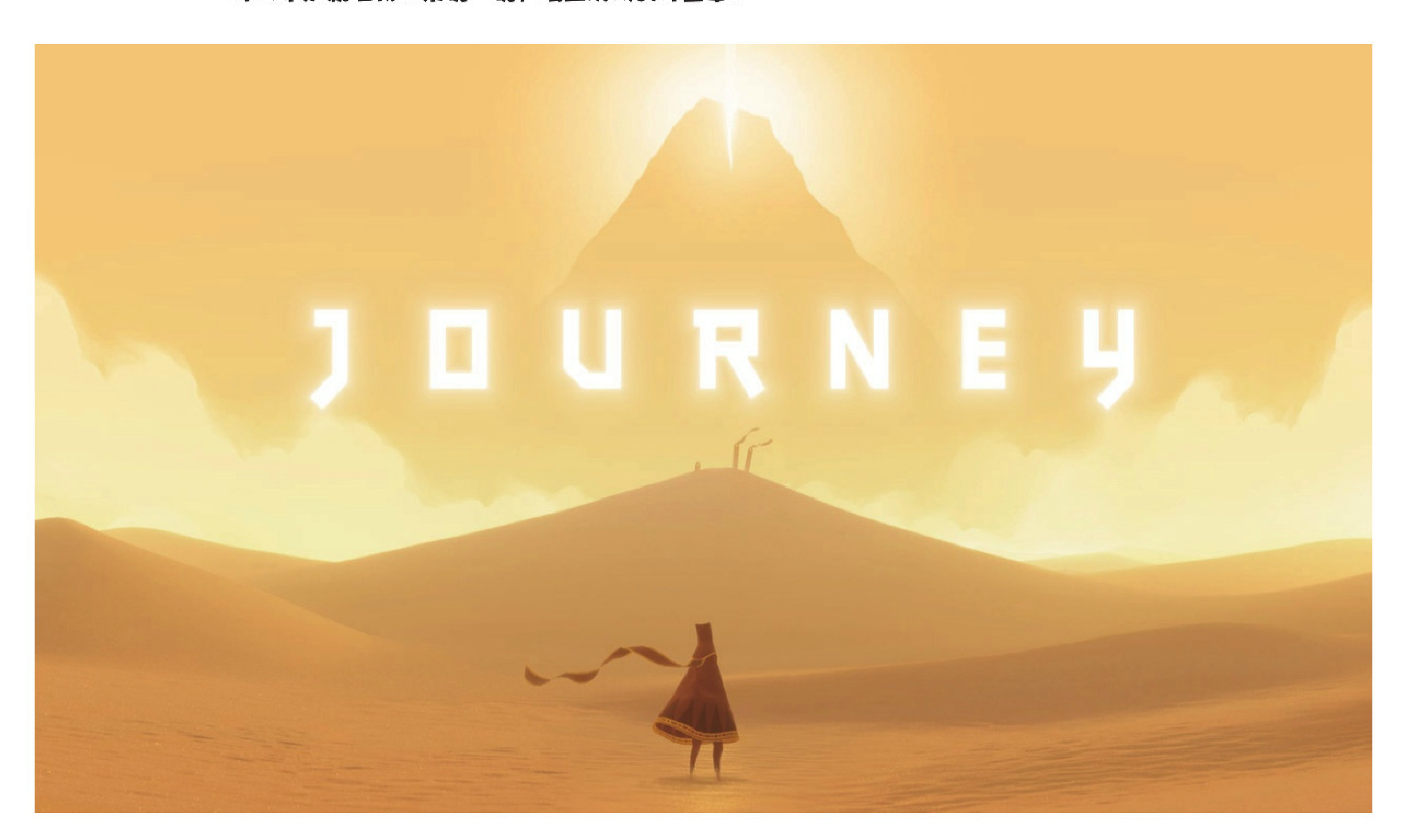
剧情大意：未来世界，水资源短缺引发了连绵的战争。人们相互厮杀，争夺有限的资源，地球变成了血腥十足的杀戮战场。面容恐怖的不死乔在戈壁山谷建立了难以撼动的强大武装王国，他手下的战郎驾驶装备尖端武器的战车四下抢掠，杀伐无度，不死乔甚至将自己的孩子也打造成了战争机器。然而在一次行动中，不死乔的得力部下费罗莎对不死乔的五个受难的妻子动了恻隐之心，于是决定带着她们逃亡。这令不死乔恼羞成怒，发誓一定要把她们追回来。而麦克斯——前公路巡警，在阴差阳错之下成为了费罗莎指挥官战车的司机，他帮助费罗莎共同营救不死乔的五个妻子脱离苦海。面对身后不死乔手下战郎们的紧追不舍，麦克斯和费罗莎建立了脆弱的联盟，带领五个女人横穿澳洲沙漠前往神秘的避难所——绿洲，那是费罗莎出生的地方。在逃难过程中，麦克斯一行人逐渐建立了家庭般的紧密情感，与不断逼近的追兵和阴魂不散的荒漠野兽展开了殊死的抗争。

本片耗资1.5亿美元，请来了《魔戒》的制作班底，以更先进的科技手法重新包装电影特效，力求再续当年的野蛮、原始、真实的暴力动作风格，其主题继续充满了大冲击、大爆炸、大碰撞的狂野风格，在海外电影市场获得了不错的口碑。在2015年11月1日，本片获得了第19届好莱坞电影奖最佳艺术执导奖。P

路漫漫其修远兮
独立游戏人的征程

也许每个热爱游戏的人都曾幻想过，如果自己也能制作一款游戏该有多好。对于很多人来说，这个想法可能有点不切实际，但是对于那些热爱游戏的人，这个有点不切实际的想法可能才是他们的梦想。虽然，这个梦想并不那么容易实现。不过就有那么一群人，希望通过自己的努力实现这个看似难以实现的梦想，制作一款属于自己的游戏。他们，就是独立游戏制作人。

那么本期就让我们来说一说，独立游戏的那些事。



春天来了，但冬天还未过去——独立游戏与独立游戏人

文 | 软饭王

■独立游戏人的坚持

其实制作独立游戏这条路并不好走，因为游戏作为一款包含画面、音乐、剧情以及独特玩法的综合艺术品，如果一款游戏有一个地方是减分项的话，那么这款游戏的整体分数可能就会大大降低。当然，也不排除这款游戏的某一方面做的足够出色，而使整个游戏品级大大提高的情况。不过，那些是对于相对天才的游戏制作人而言的。

然而大多数的独立游戏制作人，他们的天赋可能比较有限，没有那些有天赋的游戏制作人有那么多令人拍案叫绝的创意与灵感。他们有的，更多的是对于游戏的一种坚持。是的，就是一种坚持，其实现实真的很有趣，很多时候人们拼到最后，比的不是谁更聪明、谁更有钱或者是谁的游戏制作水平高。而是回到了最原始的谁更能坚持，坚持下去了，就是胜利，坚持不下去，可能之前所做的一切都没有结果。对于很多游戏制作人来说，需要的就是坚持。

我曾经想过这么一个问题，究竟什么游戏算是独立游戏呢？一个人制作的游戏是独立游戏，几个人制作的游戏也是独立游戏，那么多少人制作的游戏才不是独立游戏？很多独立游戏制作人将自己的游戏商业化，比如在游戏市场上贩卖自己制作的游戏，这种游戏又算不算

的上是独立游戏呢？有人喜欢动漫，有人喜欢电影，有人喜欢小说，他们把这些作品改编成游戏，又算不算是独立游戏呢？关于独立游戏有太多的问题，其实也很难有一个确定的答案，但是对于独立游戏制作者来说，他们应该有理由告诉你，什么才是独立游戏。

玩家的目光，常常被各种3A级游戏大作或者垃圾手游占满，很难有空间去容纳那些看起来还不错的独立游戏的。很多时候，独立游戏的推广都异常艰难，一款玩法优秀、内容精良的独立游戏可能没有几个人会注意到，更多的玩家更愿意去接受一些既定的精品游戏，比如广告打的最多的游戏，或者是知名度最高的游戏，很多独立游戏往往无法获得更多的关注度，然后就销声匿迹了。也许有一两个幸运儿，被很多玩家同时发现了它的存在，于是在这群玩家的引领下，这款独立游戏出现在大家的面前，接着就像追逐潮流一般，这款独立游戏被更多的玩家所追捧，然后变成了热门作品，最后或者功成名就，或者成为了其他商业游戏的抄袭对象。

对于独立游戏来说，获得关注然后收获成功，远比游戏开发出来更加困难。但是独立游戏的制作者们又不能将自己的精力太多的放在对于自己游戏的宣传与推广上，如果是这样那么独立游戏和那些商业游戏又有什么区别呢？独立游戏必须靠自己的游戏品质打动一个又一个喜欢它的玩家，有了他们的支持与推广，独立游戏才有前进的动力。

■66rpg与橙光

有那么一段时间，我一直很关注一个网站，66rpg。这个网站可以说聚集着一群对游戏有着巨大热情的玩家和制作者们，在这个网站上，也诞生了数不清的游戏精品，比如《对不起，我是个npc》《囧魂》《黑暗圣剑传说》《高考狂想曲》等等知名的采用RPG Maker制作的游戏。我觉得这里可以算得上是独立游戏制作者的摇篮了。很多人在这里通过游戏认识了志同道合的朋友，找到了属于自己的理想。同时也像发现了新大陆一般，在这个独立游戏的海洋里驰骋。不得不说，66rpg这个网站带给独立游戏制作人的，不仅仅是一款游戏制作引擎与游戏制作的方法与技巧，它带给独立游戏制作人更多的是对制作游戏的一种坚持的动力，正因为有了这个类似独立游戏制作人社区的地方，才让中国的独立游戏制作人显得不那么寂寞。

所以当66rpg要搞他们自己的引擎《彩虹文字游戏制作精灵》（《橙光游戏制作引擎》的前身）的时候，我个人是十分支持的，我希望中国的游戏制作人能够使用国人自己的游戏制作引擎，制作自己想要的游戏。虽然66rpg开发的游戏制作引擎看起来并不那么高端，只能做文字冒险类游戏，但是对于踽踽独行的中国独立游戏来说，不亚于一剂强心针，让中国的独立游戏得以更好的发展下去。

后来，66rpg开始推广他们相对成熟的游戏制作引



《符石守护者》是中国为数不多在Steam上发售的独立游戏



66rpg不仅扶持独立游戏，他们本身也做了很多经典的独立游戏



《潜伏之赤途》引发了国产文字冒险类游戏的热潮



66rpg让很多人知道了独立游戏

擎《橙光游戏制作引擎》，并且将自己的主站也改成橙光的游戏主站的时候，我突然觉得事情有了一点变化。虽然在橙光之前，国内的独立游戏当中，少女向的游戏是有自己的一席之地的，但是这类游戏并不是主流，更多的是一些女性游戏制作者的自娱自乐。而当66rpg将自己的主站由RM系列软件改成橙光的时候，少女向的游戏开始成为逐渐成为了一种主流。橙光相比其他游戏制作软件，门槛可以说是非常之低的，于是大量的女性游戏制作人涌入其中，很多女性游戏制作人开始制作有关他们的偶像的游戏，比如TFboys和EXO的游戏。我不能说这类游戏有粗制滥造的嫌疑，不过相比于橙光上面的其他游戏来说，这类游戏的水平的确相差甚远。这些游戏可能没有什么内涵，它们所有的，也许就是游戏制作者对自己偶像真诚的喜欢吧，但是就是这样的游戏，逐渐占领了66rpg，使得很多经典的作品，比如《嘴炮大作战》《潜伏之赤途》（已下线）《恒水中学连环虐杀》等等作品被踩在了后面的时候，我总是觉得，这种所谓的独立游戏，似乎有点变了味道。

之前，我还曾在朋友面前，嘲弄过66rpg，说他们名字虽然叫66rpg，可是现在却跟rpg游戏几无关联了。而66rpg越发商业化的运营模式，也让我对这个中国独立游戏曾经的圣地产生了质疑。不过后来我想明白了，每个人都要吃饭，独立游戏制作者不例外，网站更不例外，66rpg现在的情况，不正是独立游戏的制作者们乐于看到的吗？只有支持独立游戏的网站很好的活下去，独立游戏的制作者们才能活得更好。如果每个支持独立游戏的网站已经几乎没有多少人注意了，那么独立游戏的制作者们又怎么会好呢？

同时，我应该对独立游戏制作者更加宽容，喜欢自己的偶像没有错，制作关于自己的偶像的游戏就更没有错了。每个人都有自己喜欢的事物，将自己的喜好强加到别人的头上就是正确的行为吗？我一没有玩过关于这些偶像的游戏，也不曾受到这些游戏制作者的嘲弄。就这样盲目的开地图炮，恐怕不是一个有素质的玩家应该做的事情。不喜欢游戏可以，但不应该质疑这些游戏制作者的努力，质疑他们，就像质疑从前的自己一样。

所以现在对于橙光以及使用橙光制作游戏的朋友，我已经放下了偏见，愿意去迎接变化，也许这才是对独立游戏的制作者们最大的善意。

■有关独立游戏的道路

我曾说过，独立游戏究竟是什么很难去界定，后来我给了自己一个勉强的答案，就是前期没有商业资本的注入，一切全靠游戏制作人的热情坚持制作的游戏。



当年的MUGEN也曾是独立游戏爱好者的创作工具



当时这款游戏真是颠覆了我对独立游戏的看法



对于《星球探险家》来说，独立游戏已经不是他们需要的标签了



很难想象，这款兼具娱乐性与内涵的游戏是出自一名学生之手

独立游戏，应该是游戏制作者个人喜好的体现，它不会被资本所左右，也不会被金钱所主导。游戏的制作者是通过制作游戏来收获乐趣，而不是在制作游戏之后，因为游戏的收益而获得乐趣。如果只是为了赚钱而去制作的游戏，那么无论这款游戏怎么像独立游戏，都不应该算。比如著名手游大厂katchapp制作的游戏。

很多时候，独立游戏的制作者并不在乎玩家是否会喜欢玩自己所制作的游戏，他们只是想在制作游戏的过程中收获乐趣。玩家能够通过玩他们的游戏而获得乐趣，对他们来说可能并不是那么重要。很多独立游戏看起来并不那么好玩，可能也就是这个原因，但是同样也有一些独立游戏并不好玩，却大获成功，这种情况令人十分惊奇。

曾经有一个独立游戏制作者跟我说，游戏制作出来之后，是否受欢迎，并不看游戏的质量，而是全凭命运。我原本对他的话并不相信，因为我不理解，一款不好玩的游戏怎么可能会受到玩家的欢迎，不过后来，像Flappy Bird这种在游戏制作人看来并没有什么游戏性的作品大获成功之后，我对此也有点深信不疑了。游戏是否受玩家欢迎，很多时候真的不能用正常的理由去解释。很多成功的游戏的例子不能复制，而一些失败的游戏，总会有玩家总结各种各样失败的理由。其实抛开这些，命运的作用同样令人无法忽视。

有一些独立游戏的制作者会陷入一种误区，那就是唯玩家论，玩家喜欢的，自己就要做，而玩家不喜欢的，自己就把它删掉。其实这并不是正确的，很多时候玩家都是盲目的，他们并不知道哪些元素他们喜欢，哪些他们不喜欢，于是盲目的听从玩家的意见，也是导致游戏不好玩的重要原因。细数那些经典的游戏，有很多都是违背当时玩家的游戏习惯而推出的游戏，玩家在当时也都觉得十分不适应，希望回归传统。但是事实证明，这些游戏制作者的决定是正确的，所以，准确的分辨玩家的意见，是一个独立游戏制作者应该具备的素质。

独立游戏的成功并不是一件可以复制的事情，独立游戏的失败却能让我们受到足够的教训。对于独立游戏来说，任何形式的画风都是可以被玩家接受的。不过，画风简单与画风粗糙是两个概念，一款游戏的画风可以简单甚至简陋，但是绝对不能粗糙。当你对于游戏的画面不重视的时候，对游戏的整体相信也不会太重视，这样做出来的敷衍作品，又怎么会受到玩家的欢迎呢？一款优秀的游戏作品，可能在表现力与艺术上有所差别，但是严谨的态度是共通的，这种态度，才是独立游戏能够被玩家认可的关键。

独立游戏的另外一个问题，就是没有创新的点。如果现在有一款游戏，无论从玩法上还是故事架构上，都全盘照搬GTA，那么这款游戏的受欢迎程度，可能要比原版GTA差好几个数量级。对于独立游戏来说，它最为关键的一点就是创新与创意。如果一款独立游戏在任何方面都能在之前的游戏上看到影子的话，那么这款独立游戏的前景也不会太好。如果你不能在玩法上做到更多的创新，那么就应该在剧情上多下功夫，当你无法在剧情上更进一步的时候，就应该从音乐方面加入内容。总之，一款独立游戏是否有创意，是这款游戏最大的亮点。

说了这么多，其实对于独立游戏来说，无非就是四个字——坚持、创新。一款独立游戏能够做到这四个字。我相信，这款独立游戏不会差到哪里去。

有关独立游戏与独立游戏制作人的话题，也许永远都说不完，那些关于独立游戏的故事，也吸引着很多喜欢独立游戏的朋友加入到这个群体当中。也许前路充满坎坷，但是独立游戏的制作人们，凭着自己的一腔热血，努力前进。路漫漫其修远兮，独立游戏制作人不需要喝彩，他们只是希望，当玩家某天玩到他们制作的游戏时，能露出会心的一笑。这就是他们最大的满足。



有多少人是因为这个软件进入了独立游戏的世界当中



《囧魂》这款游戏算得上是国产RM游戏的巅峰了

如何才能成功——谈走出独立游戏的商业化困局

文 | 《美好世界》制作人 王妙一

近几年，随着游戏研发技术日趋成熟，独立游戏团队的数量正在迅速增长，逐渐成为一股非常重要的游戏制作力量。独立游戏团队一般以小团队，低成本，高品质以及独特切入点为标志，有着对游戏行业非同寻常的热爱。

但当前的独立游戏团队也常常面临着许多困境。由于人员较少，经验缺乏，商业化前景不被看好等原因，独立游戏团队通常很难获得投资。而资金紧缺又会带来招不到人，缺少市场营销，产品制作周期缩短，品质下降等等问题，导致独立游戏的成功率很低，投资者则更不看好独立游戏，形成一个恶性循环。不少独立游戏项目甚至无法撑到与玩家见面就只能草草结束，能够制作完成的独立游戏也常常无法在商业上收获成功，很快就销声匿迹，令人扼腕。

那么，有哪些办法可以尽量避免这些问题，提高独立游戏的成功几率呢？

1.选择独特题材，切入细分市场

不要选择竞争已经非常激烈的游戏题材。即使团队对自己的制作水平非常有信心，也难以摆脱缺乏资金和市场资源带来的营销上的劣势。当喜欢同类型题材的玩家很难看到这个游戏的信息时，游戏也只能面对失败的结局了。

位于捷克的独立游戏工作室SCS Software的策略就为我们提供了很好的借鉴。这个团队多年以来坚持做跟汽车模拟有关的游戏。凭借长期建立起来的口碑和专注做一个细分领域带来的宝贵经验，他们最近的新作《欧洲卡车模拟2》在Steam平台的4万多个评价中好评率超过97%，收入或已超过2000万美元。

2.设计游戏模式，控制制作成本

在游戏模式的选择上，可以取巧一些，尽量选择简单耐玩的游戏模式，来承载想要表达的内容。假如选择传统的MMORPG等游戏形式，光游戏基本内容的制作就会压榨掉团队所有的时间精力，即使游戏成功上线也面临着难以维持内容更新频率等问题，更少有时间去打磨游戏设计和做市场营销等其他重要的工作，想要获得成功就很难了。

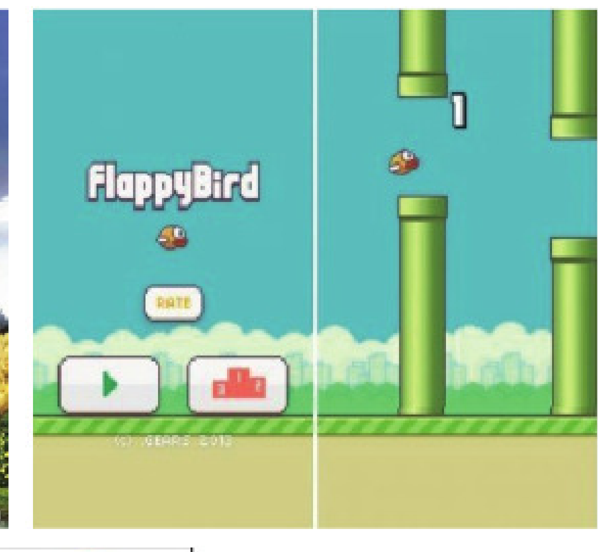
游戏系统也不要设计得太复杂，多做系统容易，精简系统难。对于独立游戏团队来说，能保证游戏的核心玩法出彩，有较高的整体品质，就已经很不容易了，不要自己给自己挖个大坑。

3.采取众筹的模式获得初始资金

当前融资形势对于独立游戏团队来说并不乐观，很多团队都因为资金问题难以为继。不过现在的资本市场有许多新兴的手段来帮助小团队小项目获得初始资金，众筹就是其中比较流行的一种。

虽然一般众筹获得的资金并不算多，但是对于开销不大的独立游戏团队来说，也足够支撑一段时间了。另外，众筹项目往往能帮助团队找到第一批忠实的粉丝，这对于独立游戏开发者来说是非常宝贵的。









上左 专注独特题材，是《欧洲卡车模拟2》获得成功的基础

上中 曾在全世界获得巨大成功的独立游戏《Flappy Bird》

右 众筹案例《美好世界》收获粉丝支持

左 摩点网独立游戏众筹成功案例——《美好世界》

当前国内比较热门独立游戏众筹网站包括摩点网等，最好的独立游戏大约能获得几万元人民币的众筹额度，并且收获上百个支持该游戏的粉丝。以最近在摩点网众筹成功的独立游戏《美好世界》为例，不仅很快完成众筹获得了资金，更重要的是收获了很多忠实追随的粉丝，同时吸引了很多媒体和圈内同行的关注，为游戏将来的成功发售打下了基础。

4.重视粉丝维护和口碑营销

对于独立游戏来说，大规模的进行广告投放和市场营销显得不太现实，需要的资金和人力成本太高。那么不断发掘游戏的忠实粉丝并且维护好跟他们的关系就显得尤为重要。核心的粉丝群体会给游戏带来无法替代的口碑传播效果，帮助游戏迅速获得第一批用户。

获取粉丝可以根据不同的游戏类型和平台，到相关的论坛、视频网站、自媒体等地方营销。之后可以通过社交网络、官网论坛等方式维系跟粉丝之间联系，保持粉丝群体的活跃度。

5.制定合理的收费策略

如果游戏能够顺利获得用户，那么制定合理有效的收费策略就成为游戏能够持续运营并获得商业成功的关键环节。在不同的平台，根据不同的游戏类型，应该采取不同的收费模式和定价。

如果游戏非常依赖于自身玩法的创新，那么应该采取免费下载的策略，通过广告或内购来收费。因为玩法是很容易被复制的，一旦有竞品免费下载，游戏就将处于非常不利的市场地位。如果游戏的制作难度和艺术水准都很高，那么游戏可以采取付费下载的策略，制定合理的定价，保证游戏的收益。

独立游戏不仅为游戏行业补充了商业游戏一般不愿涉及的题材和内容，也是非常重要的游戏模式创新发源地。独立游戏的健康发展给整个游戏行业带来了活力。如果独立游戏团队能在提高研发水准，积累制作经验的同时，不断地摸索出更有效的商业化道路，那么独立游戏一定能占有更大的市场份额，获得更轻松的融资环境，也能吸引到更多优秀的从业者加入。

99%的真相——关于小团队做游戏的两三事

文 | Genuine Studio 傅真

做独立游戏这课题要想全面来说的话，可以说上三天三夜。任何一个做过一款游戏或以上的团队，对于“做游戏”这三个字都会有如被雷击般的条件反射。无论你的团队有多少人或者你的游戏是何种类，做游戏等同拿自己的人生开玩笑。

一款就算是简单如打飞机的手机游戏，要做得独特好玩也可能得用上你几个星期甚至几个月，再大一些的游戏则肯定要以年计。无论是单机也好在线也好，所投入的时间与金钱在一般情况下绝对不会有对等的回报。媒体大部份只会报导成功的案例，所以把做游戏的事情包装得如此简单华丽，加上容易入手的开发平台，使得这盘生意看起来是如此甘甜可口，好像变魔术就能随便变几只出来一样，但报导却永远不会提及那些成功的案例其实只是残酷的1%。

但我相信很多做游戏的小团队还是知道这数字的，之所以还能够继续着了魔般锲而不舍的去做，我认为有两个原因：

一是因为这件事非常像赌博，谁知道自己的游戏会不会一炮而红？大家都认为自己就是那1%，游戏会使他一夜成名或者一夜暴富。所以，做游戏根本和买彩票在性质上完全接轨，只是做游戏的过程至少比买彩票困难二亿倍。

二是因为看似如此容易达成，引起了一班怀着独有情怀的追梦者，为着做一款自己心目中不可动摇的史诗大作而踏上这条既惊且喜的游戏制作道路，就明知是把青春扔火坑，Who cares！老子我有梦你有没有？

作为以上第一点和第二点的结合者，也是那99%的其中一位，我很明白的告诉大家，我真心很后悔。

在我和我的基友完成了第一款手机侦探游戏《小林正雪 复仇之密室》后，我完全迷失在创作的黑洞里，这和我决定做游戏之先所想的太不一样了吧？我们所投放的金钱及时间根本没有相对等的回报。我们都知道这游戏可能赚不了甚么钱，但也决不会连本钱也捞不回来吧？至今我其实还没接受这个失败，但却了解到一些事情，很想借文章来提醒自己。

■推广：一点也不省心

游戏发售至今经历了三个月，对于我们做的这款手游来说，这已经是蛮长的日子了。在这段时间里，我们花了非常多的精力在推广的事情上，这真是非常吃力、



“简单”的打飞机游戏想要做得好其实也不简单

没趣而且挫折满满的事情。由幕后的制作者转身成为对外的宣传大使，这不是简单轻易便能做到的事情。很多人都会有错觉，以为只要我的游戏足够优秀，其他甚么都不是问题。这观点是错的，非常错，错得会让你接受不了现实。

无论是甚么样的游戏，宣传推广的工作都是非常重要，而且是应该比游戏本身更重要。在发售的初期，我们在一些社交平台付费打了些广告，可是得不到甚么成效，钱是花了，但游戏下载数字没有显著的提升。然后我们花了更多时间去投稿，去联络不同的媒体，看看他们愿不愿意登我们的游戏。在首次得到某些有名的平台报导游戏后，下载数字有了非常明显的提升，多了很多人来我们专页去留言，也有了些玩家愿意直播。

这让我意识到，想游戏成功，不单单是你游戏要出色，而且你宣传的功夫一点也不能省。

■耐性：没有它你会很痛苦

我一直以为卖游戏是个短跑，谁知道其实它是个马拉松长跑。对，有些游戏一推出便立刻被人推荐，马上有成千上万的玩家蜂拥购买，但那些只是奇葩，只是那1%中的1%，那绝对不是你。

卖游戏是要考验你的耐性，不要因为一时失利就对自己的东西失去信心，要持续的去推广去宣传，因为这世界有很多人，也有太多游戏，人们接触不了你的是理所当然的，但如果你能不断的去把东西带上水面，就会有人开始认识你。这可不是什么守得云开见月明的故事，人气只能够一点一滴的积累，所以如果是没有耐性的人，你可能会很痛苦。

■自尊：请把它放下来

除非你是神人，不然一个人做完一款能玩的游戏是很困难的，所以不能避免的就是要和基友合作。

和人合作做游戏其实等同与人合资做生意，不是说你负责策划我负责程序他负责美术就是完美结合天衣无缝，大家都有自己心中的美地，如何协调、如何接纳意见，如何放低自己以达成目的为前题努力，这些都是必须的功课。我自己也试过无数次和基友吵闹，性格不一样价值观不一样的就更难相处。放下自己的自尊是团队合作一个很需要的技能，因为你不是一个人在跑。

篇幅有限说不了太多，但我很明白的告诉大家，我真心很后悔。我后悔的不是自动投进这火坑，我后悔的，是我没有在最初好好想过自己究竟在做一件什么样的事情。我们缺少了一个按步骤循序渐进的过程，以至于自己以为一个Lv1的新兵就可以去挑战最终大Boss，那毫无疑问是铁定得到惨败的收场。国内国外都有无数比我们更加精英更加有心的制作团队，他们或许可以一步成仙，但那些本来就不是凡人，成仙是早晚的事。我不会再参考那些了，我只想做一个踏实的家伙。

如果你已经在做你的史诗大作，我想和你说，老友，坚持啊！这不能放弃，无论是否要你做到80岁，都要坚持啊。

如果你只是因为想做游戏而看了这篇文，我好想跟你说，把你脑里的史诗大作挪开吧，做游戏是没有修改器的，先做一款打飞机如何？



就算只是打打飞机，也是需要想尽办法去做推广的



想让让玩家掏钱？你得有点耐心



良好的产品架构来自于紧密的协作



良好的合作是成功的保障

难得不忘初心：一个独立游戏制作人的感想

文 | 《青冥》制作人 渺缈孤舟客

我的主业是财务。在我2005年第一次接触RM的时候，我个人是没有独立游戏制作人这个概念的。

所谓的RM，就是指Enterbrain Incorporation公司出品的RPG游戏制作引擎，用它制作出来的就是RM游戏。到现在，已经开发出RPG Maker 2000、RPG Maker 2003、RPG Maker XP、RPG Maker VX、RPG Maker VX Ace诸多版本，最近又出了最新的版本RPG Maker MV。2005年时，熟悉这个系列引擎的人就是小众，而现在，恐怕见过画面的人很多，但了解这个引擎的人还是很少。甚至在国内，一旦提起RM游戏制作人，业内是持鄙视态度的。原因皆为，这是个2D游戏制作引擎，并没有3D的那么高大上，可供使用的素材不一定如kirikiri等ACG游戏引擎的那么美观，更重要的是，所制作的游戏虽然量多，却良莠不齐，依据劣币淘汰良币的法则，在很多人的概念中，所谓的RM游戏就是一个很傻的小人在很傻的地图中跑来跑去的RPG热血战斗游戏的样子……

然而，国外却有这么多著名的RM游戏——《IB》《魔女之家》《尸体派对》《青鬼》《哥欲崇》……我想对于这些，很多资深ACG死宅应该耳熟能详，就算没玩过也可能听说过。而由国人制作的《雨血》《去月球》等不遑多让，优秀程度与以上提及的国外作品平分秋色。这皆因RM制作引擎门槛低，即便是素材有限，也可以在最大程度上以动态或静态的画面表现出作者想要说的思想。

我很看重思想。

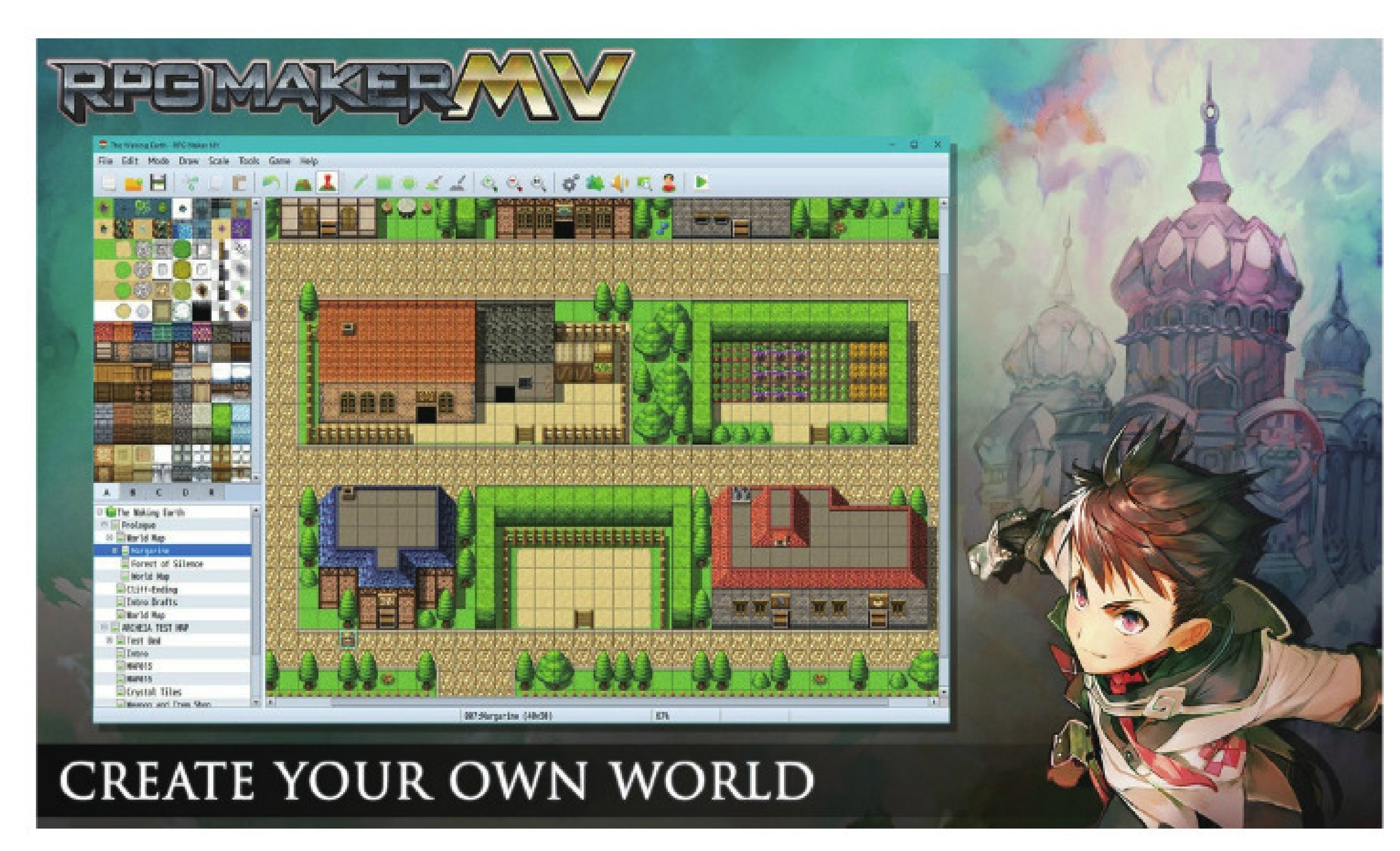
从我最初接触开始，我一直认为，游戏也是一种艺术品，而任何艺术品，都是应有其灵魂的。

我相信当第一版“仙剑”推出于大众眼前时，没有几个人会在动人的剧情前吐槽那现在看来不怎么样的画面。当我们习惯于如今美轮美奂却快餐式的游戏作品时，是否有想过当年那些使用了不怎么地的引擎却能带给我们感动的作品？

至少很多人忘了。

现今有些RM引擎制作的游戏推广到一些大型游戏论坛上时，招来的批评之声不绝于耳。其批评内容大多是：剧情画面很普通、不过是个RM游戏嘛、不是3D没意思……

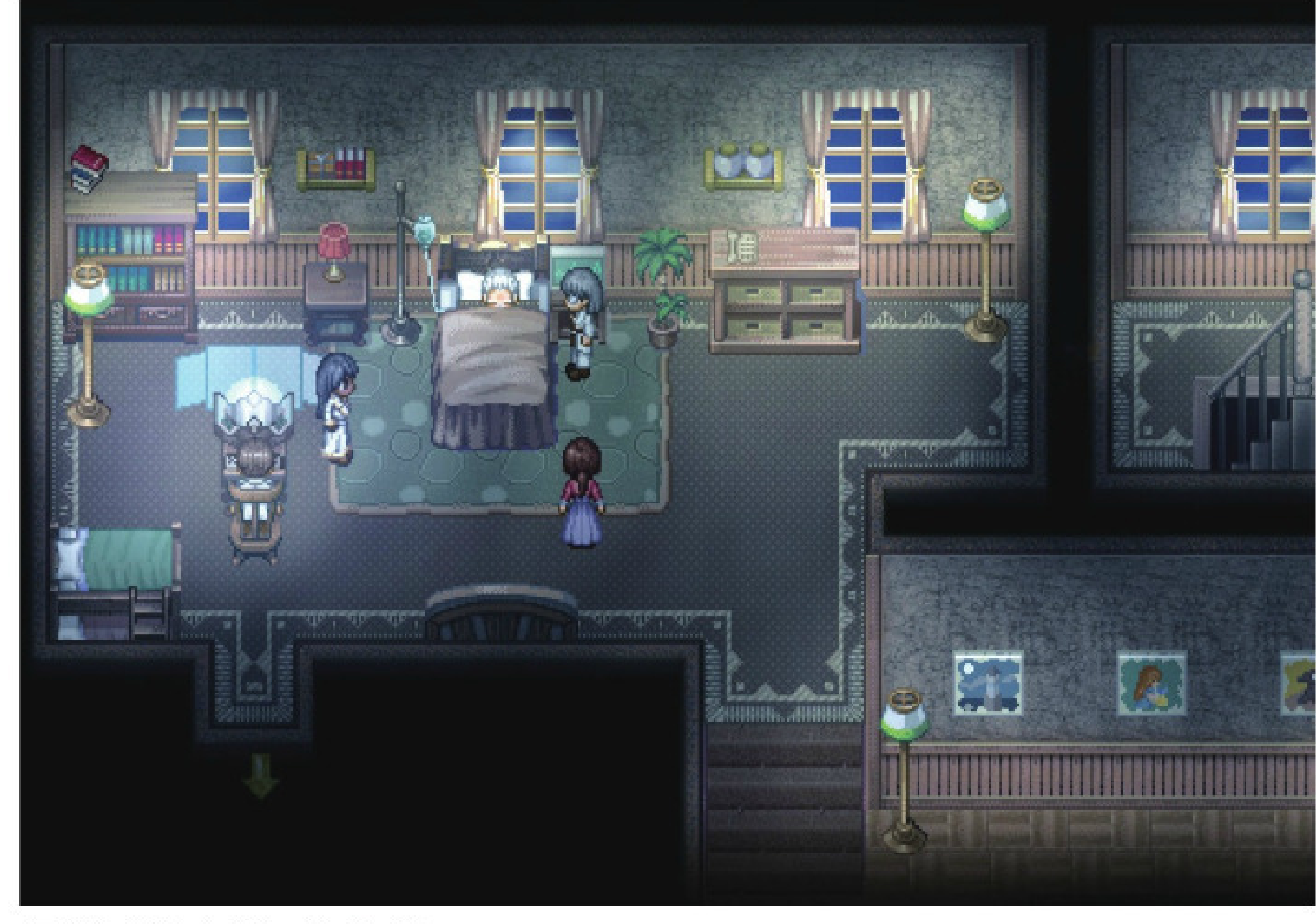
我也曾在某个群谈论过我的游戏，然而不久就收获了类似的观点，而说这番的人开始高谈阔论他们将用3D引擎做什么什么游戏，要用如何如



最新一代的RPG Maker MV，制作场景画面更加精致



RM游戏《魔女之家》在考验玩家逻辑思维的同时，故事中的情感线路也是一大亮点


国产独立游戏名作《去月球》

何的技术制作一个怎么怎么的界面……

我无意批评他们，毕竟那的确是个极好的畅想，我也相信他们的技术。只是时隔多年后，说着这些话的人仍然说着同样的话，作品却连半个都没有。

这并不一定是他们懒惰。作为程序员，他们当然是十分优秀的，然而制作游戏是个多方面入手的工作——程序、美工、音乐、剧本、策划……每一项都缺一不可。

或许你可以做一个画面优秀的游戏，但是剧情和节奏稀烂；或许你是个优秀的程序员，但是除了编出脚本外，什么画面都不能展现；或许你是个优秀的编剧，但是在面对游戏制作软件时一筹莫展什么都干不了……

然而，这就是目前国内游戏制作人的窘境——我见过很多高手，他们每一个都在某一方面专有所长，却在其他地方短板得不行，即便如此他们也不愿意与他人合作，理由是："那样的话还有什么意思，那样的话我还算什么独立游戏制作人呢？"

于是，直到今天，我还在看他们中的一些人于自己的理想面前高谈阔论却毫无建树；另一些人很"聪明"地从其他游戏或其他作品"借"来无数素材，装点一下，就做成了各种山寨游戏。

这些人中太少人愿意放低眼界，使用低门槛的软件，利用有限的素材做专属于自己的游戏。明明有RM在眼前，他们却说："那不就是RM嘛！有什么意思！"

RM嘛，然而使用RM所做的大量优秀作品，被他们忘在了哪里呢？

他们是高手，而高手正因高手而死。这样的浮躁之风不止于游戏界，而这样的风潮如不止歇，不光是国内的优秀独立游戏，甚至是其他领域的优秀艺术作品，也仍然会一如既往的屈指可数。

一步一个脚印，无论是怎样的引擎，都需要踏踏实实的去做，用心的去创造，而不是天花乱坠的吹牛，甚至拿了别人的东西修修改改做成自己的东西来充数。

然而，在现今商业至上的炒作模式下，若干游戏已经失去了原有的纯真。大量的商业作抄袭、低俗广告恶意炒作等不良手段，也逐渐蔓延到独立游戏制作人之中。

君不见多少人想要一夜爆红？

在很多人看来，爆红就等于暴富，可暴富或爆红都没那么容易。所以，侵犯他人版权自然也就成了非常司空见惯的事情。很多人都忘记了做游戏的本意，那原本是一个美好的兴趣，不指望用其赚钱，但能用其向玩家们表达出自己的思想和心境，就心满意足了。

我还是认为，游戏是种艺术品。却因作者而异。

这世上最难的，恐怕便是不忘初心。



"仙剑"一代并不精致的画面完全不会影响到玩家喜爱它的心情


用别人的素材做自己的游戏，如此"聪明"只会令人作呕



虽然你不知该如何选择，但办法总是有的

走自己的路还是走“独立”的路？——中外独立游戏的一点思考

文 | 呼吸机

因为销路打开，也是因为科技的发达让独立游戏在00年代后半登上家用机成为可能，《黏黏世界》《Dear Esther》《地狱边境》这类游戏按照沃霍尔的语言“每个人都能用十五分钟成名”，一夜世人皆知。

几乎在同一个时代，国内单机的萧条让国产独立游戏成为国产游戏玩家的另一个话题，它们中也有很多随着游戏吧或淘宝的营销逐渐成为主流。至少对于大众，它们不再是新鲜的存在。

在许多人的脑海中，对国内独立游戏的概念还是很仿日的弹幕射击《丹青志》或是不太平衡的《溟灭》，而媒体的报道仍停留在“他们是谁，他们做了什么”的初等阶段。必然，在神作当道、棒杀捧杀的游戏评论界，对独立游戏好像谈来谈去只有梦想、青春和怀旧，缺乏实打实的观点。以至于多数玩家对独立游戏的态度和笔者类似：并不太有兴趣。

在这篇文章里，我试图以一个对独立游戏不太有兴趣的业余旁观者角度进行观察，写出个人对中外独立界的一些看法，或者说，阐明一下为什么独立游戏让我提不起神，或者个人心目中这些游戏的替补是什么样子。

■怀旧成癖，致敬当道

作为一个RPG玩家，最近玩到印象最深的独立游戏大概是Undertale和FTL。两者都质量优秀，但在游戏中不难发现，这两者的流程都似成相识，前者致敬任天堂名作Mother，而后者是个Roguelike混搭——别忘了，Roguelike的本质是模仿世纪80年代的老游戏Rogue，也就是说，这类独立游戏所做的事情不过是当仿品的仿品。

照这个思路看，与其说在玩法和系统上有一些开创，多数制作者还是选择把电子游戏产业还没有太模式化的那个时期作为模仿对象。当时的游戏，不但程序上易于实现，可玩度也很高，加上这类模式仍有大量粉丝，山寨一把，确实又叫好又卖座。

再随便举几个例子。接着后经济危机时代下僵尸题材的火辣，Dead State弄潮了一把。这个缺乏设计的回合制僵尸RPG，从题材上就让人没兴趣。另一个国内的案例是《次元树之战》，典型的挂机RPG。虽然数值设计还算有趣，但画面乱七八糟，能打发时间一用，但和之前的作品一样，不过蹲在电子游戏食物链的低端。

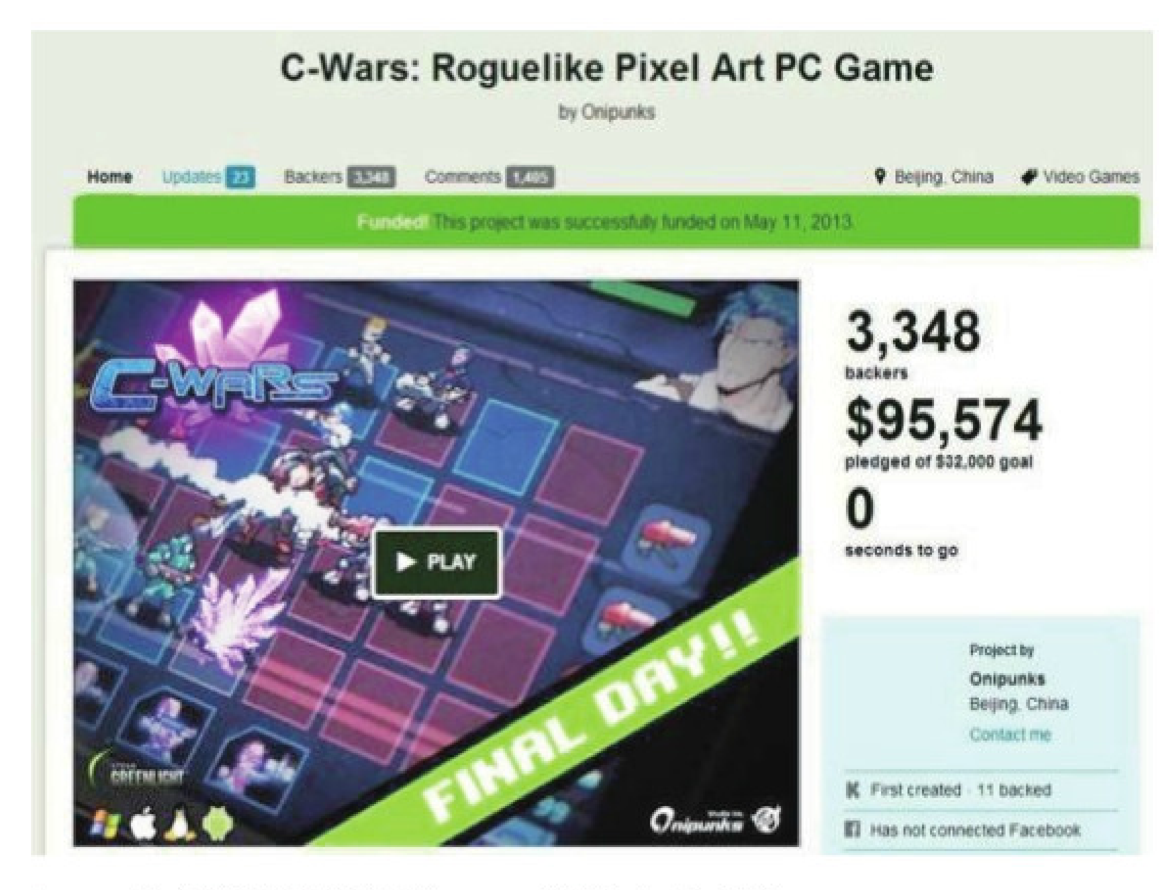
独立游戏一直高举创意旗号，但他们的创意背后不过是把一些古典的设计掏出来新瓶装旧酒。与其说创作和设计，他们似乎更热衷于模仿和怀旧。虽然那个时代的游戏远比当代的多元，但今年是2015年，再拿出1985年的设计和画面招摇，很容易黔驴技穷。

我认为整个世界都存在一个巨大的怀旧市场。这很大程度来自中产阶级的物质过剩，造成了怀旧情结的巨大商业效应。于是“新新新传奇”至今是网游页游广告词，“找回童年”无处不在，凡客诚品到今天还要印黑猫警长的T恤，谁叫几十年国漫原地打转，能给人有点印象的形象还是那部老古董。

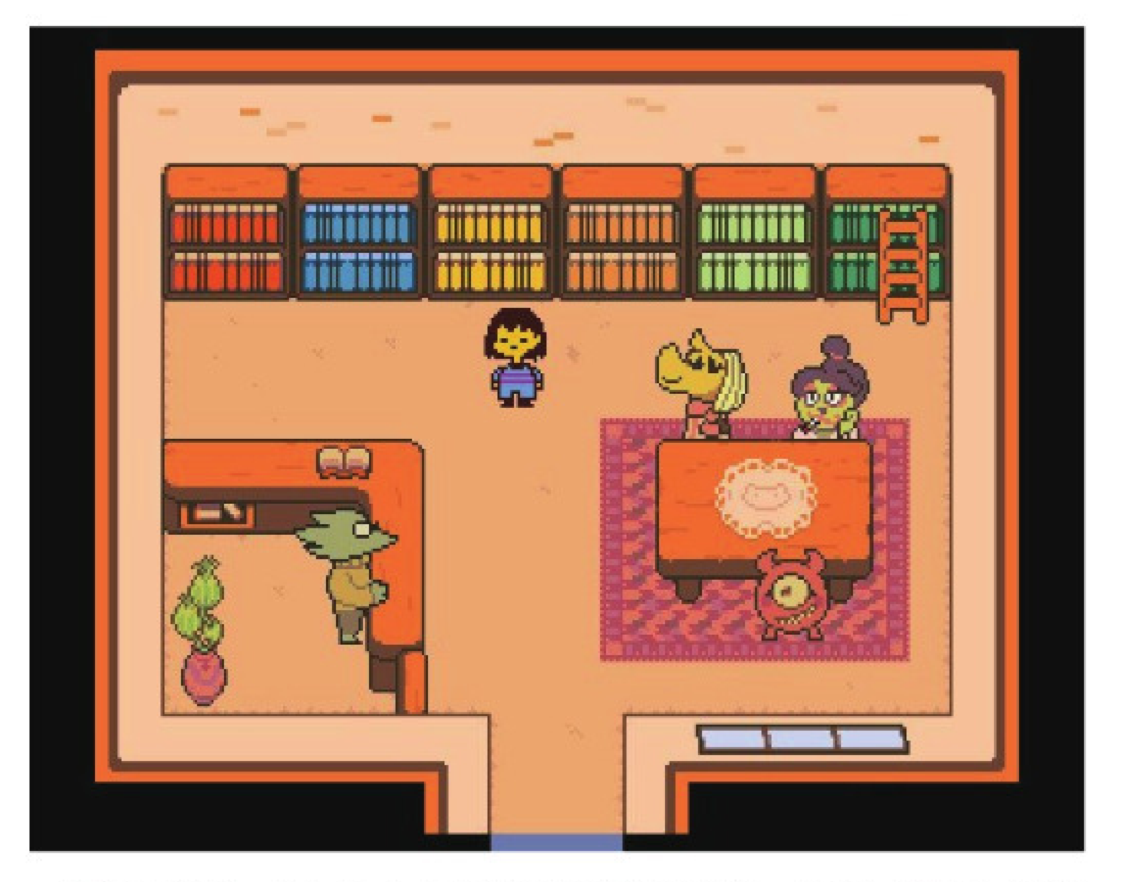
但如果有真正的《恶魔城》和《忍者龙剑传》，我们还有什么必要去玩《铲子骑士》呢？何况两者间的美学、内容和设计差得十万八千里。更重要的是，如果你是一个游戏制作人，你真的愿意用大量的时间去做一些名作的影子吗？

■意识形态过剩

很多制作者急着给游戏加入些希望弘扬的道德元素，比如The Binding of Issac，在设计上捡起了早期《塞尔达传说》的味道。游戏性也说得过去，但作者急



Roguelike加像素会怎么样？——傲逆，国人出品



《传说之下》（Undertale）的通关方法有两种：战斗或交涉，这取决于玩家的游戏态度

着把反基督教的内容夹杂进去，并涉及到颇多敏感话题。在我看来，这种“半夜鸡叫”式的社会批判流于刻板，而且也让作品变得违和。至少被信教走火入魔的母亲扔到地下室里的Issac，远不会是塞尔达里那些经久不衰的游戏形象，而只是茶余饭后的调侃。与此类似，Gone Home掺杂着神神叨叨的第一世界女权气息。而这种用力过猛的道德元素，反而让创作有些舍本逐末。

这两年在国外关于“游戏门”（Gamergate）事件的争议让游戏披上了假道学色彩，法兰克福和后结构主义下常见的伦理批判和混淆是非入侵游戏界。但这件事情的起源和号称独立游戏的Depression Quest的丑闻有关，这也让意识形态进一步入侵独立游戏，让这些作品更像披着80年代作品游戏性的大字报。

国内的案例，最知名大概是《永夜幻想曲》。整个故事充满了对国内事件的各种讽喻和模仿，但这些元素完全破坏了作品的世界观和人物刻画，并且降低了玩家的代入感。仅仅几年以后，这一部作品的背景就变得陌生了许多，重玩的意义失去了一半。

就拿战争这个题材而言。鹰派如初代《剑侠情缘》可以做些外敌入侵辱我同胞，鸽派如《汉之云》可以写写兵荒马乱生灵涂炭。但谁也逃不出这个红脸白脸道德教科书的圈圈。尽管这些所谓论点的价值和影响力，到今天看来实在不值得一提。

■过度雷同

好像Braid成了气候之后，什么Limbo、Ori和Splunky之类就一拥而上，还有Thomas was Alone、Freedom Planet和And Yet It Moves等等。2D平台类加上些动作和解谜元素的游戏一时间泛滥成灾。这些游戏的解谜内容都似曾相识，虽然多半评价不低，但出多了很多时候让人看了就没心思玩下去。直到现在，一提到“独立游戏”，到处乱窜的2D小人就成了其代名词。当然，这些游戏一般都操作感干枯，而且小人的刻画非常无趣，它们因为太极简了，反而空洞无神。

更让我头疼的是，当Minecraft走红了，所谓“像素风”似乎成了一件大事。有游戏设计支撑的Fez还则罢了，一堆毫无新意、高举像素大旗的手游简直造成了大规模的视觉污染。只要把主流经典游戏一像素化，什么Hammerwatch（像素暗黑）、Turnament（像素魔塔）层出不穷。而国产独立游戏也要掺一腿，Pixel May Cry就是一例，像素风加上“鬼泣”游戏模式的怀旧和致敬元素，似乎一像素风加极简就瞬间高大上起来。我知道当年的《超级玛丽》《魂斗罗》时代像素是多么惊艳，但它必定是技术落后的产物。如果弄点过时的东西就算是艺术，那么臭气熏天的乡村厕所岂不是更伟大的艺术品？

还有一种趋向，是独立作品依靠夸张病态的手感和黄暴吸引眼球，卡通扭曲、血浆四溅、营养价值单薄。这类游戏手机平台颇多，PC上的包括《迈阿密热线》，即将上市的Mother Russia Bleeds（没猜错，这一部也是在“致敬”，设计模仿《双截龙》），甚至《闪克》也能算在其中。当年沸沸扬扬的横版复兴，到最后并没留下足够精彩的记忆。

加上西方人眼睛里的东方人就是《真人快打》里Scorpion和Subzero，或《影武士》里Lo Wong那个样子——血腥、阴险、东方主义。小制作索性套上这陈词滥调，有外国iOS平台的《武士》或2D潜入《忍者面具》作为前车之鉴，国人的《风卷残云》《蜃楼》也变成斗狠的打斗快餐，靠着骚气的手感挣些零钱。遥想当年快被奉为单机救世主的“风”“雨”两部最后一副狼狈，总有些可惜。

从作品的雷同中，我们也不难看出去掉媒体的光环和另类玩家的崇拜，这些制作者本质上还是一拥而上的盲目投资者。有了《花》，我们还要《岛》《鱼》《井》和《幻》。这一点上，他们和前几年的战争FPS制作人没什么区别。

■制作人和评论界

独立界最让人头痛的一点，无非是很多制作人，以及评论界的态度。

独立界最滥用的论调，大概就是主流游戏礼崩乐坏，金钱至上，被“没诚意”的大公司垄断，所以他们要独立一把，淡泊名利，追求游戏艺术。试问Steam上



《铲子骑士》制作精良，融合了大量NES经典游戏的特点，突出怀旧风格



这款游戏的故事降低了玩家的带入感，在设计上的问题限制了游戏的品质

的那些独立游戏是免费的吗？它们也按着名气和投入成本定价，多人套买三送一，官网上买些周边衬衫和CD，唯一不同的是他们面对的玩家群小些。它们和主流游戏仅有的不同不过是星巴克和雕刻时光的区别。

Braid的那个正义感过头的制作人Jonathan Blow大喷“魔兽”为“毒品”，对社交游戏也深恶痛疾，大作道德谴责。有了他带头，无数独立网站和博客，各路制作人和自视甚高的文艺青年也大谈着艺术和空洞的概念。但我很讨厌将小众作为卖点，这样不但动机不纯，而且这套说辞和游戏本身其实毫无关系。

国内的《僵尸别动队》作者自称“厌恶浓重的商业气息，想要追求纯粹的游戏性”，结果他的作品就是个俗不可耐的僵尸题材，不但玩法重复，还有金币卖物。美国女权主义者Brianna Wu痛恨游戏界将女性刻画成身材夸张性格简单的性客体，但她制作的Revolution 60里女角色全都身材夸张性格单线，而且她本人还荣登了最物化女性的《花花公子》。

至于国内的不少制作者，文艺苦情一套小家子伎俩遍地开花，一谈游戏就倒苦水，不是梦想艰辛努力执著，就是不计名利青春自由，自恋味道满满。再者言必称《旺达与巨像》《机械迷城》，明眼人一看几斤几两全部知道。翻翻他们的日志博客，也不难发现这帮人也不过在吃吃喝喝、勾心斗角、四处镀金。很少有人在谈设计哲学、创作动机、灵感来源，亦或游戏本身。

至于媒体，对披上皇帝新衣的独立游戏一阵追捧。动不动满分、神作，但对独立作品的描述和包装法都是千篇一律的。因为玩家会对能带给他们某种幻想的产品买单，而独立界和媒体要做的，不过是用2D平台、马赛克、RPG Maker和Bug将自己包装成小众玩家喜闻乐见的，同质化很强的“那个样子”。



《风卷残云》最初也是以独立游戏身份登场的，它毫不出众的设计注定很轻易被人遗忘

■结语：独立是一种状态，而不是一个流派

独立游戏是什么呢？根据百度的定义，大概是“是相对于商业游戏制作而存在的另一种游戏制作行为”。这种定义非常模糊，并且多数制作者早已经和该定义脱离。我们脑海里那些马赛克2D平台明丽色调电子音乐和完全无脑并谓之风格的剧情，在无聊的黑白像素世界里继续模仿《银河战士》，似乎才是真正的独立游戏。也就是说，现在的独立游戏，已经成为了和沙盘游戏、“三剑”式武侠RPG、竞技FPS等流派一样的一种游戏。唯一不同的，是它现在还在一个上升的泡沫期。

文章中说到的许多作品，确实很好玩，也能消磨几个小时，但很少哪部作品真正有经典的分量。原因也很简单，与其说创作、设计和拓新，他们选择了更为轻松的模仿、混搭和复古。在一个旁观者看来，他们似乎比他们所不屑的主流游戏更缺乏创意、更流水线。轻装上阵换来的不总是突破，他们看上去更加单调。

而对于中国的独立游戏，他们的问题似乎和中国的“大作”一样，他们太想向外国靠拢了。The White Laboratory和One Tap Hero甚至连个中文名字也没有。有了Steam和GOG之后，登上这些平台海外淘金又光彩又赚钱成了独立界的春秋大梦。加上老外神经兮兮的东方主义情结，他们肯为《翡翠帝国》《刺客信条编年史：中国》掏腰包，也愿意花点钱在游戏里装模作样的禅意一把。另一方面，中国的大作喊着要“虚幻4”，要“AAA”，要“次世代”，独立游戏要“海外背景团队”，要“Steam”，要“国际奖项”。这样看，看上去离经叛道的独立游戏，其实和主流游戏最相近。

在郁金香泡沫疯狂膨胀的同时，我却觉得这世界上独立精神终究还是缺失的——哪怕所有人都在喊着独立。P

（本文仅代表作者个人观点）



国产游戏《僵尸别动队》也并非追求纯粹的游戏性



Eddy紫很有意思，只可惜这个故事没了下文



阔别多年，你终于带着黑历史回来了

文 | 葬月飘零

镜之边缘：催化
Mirror's Edge Catalyst
制作 EA Digital Illusions CE
发行 Electronic Arts
类型 第一人称跑酷
发售 2016 5 24
平台 PC/PS4/XBOX ONE

跑酷是一项从小众成功走入大众的极限运动，这个起源于法国的花式奔跑极限运动如今在各国各地都有不少爱好者参与其中，体验奔跑的乐趣。不过在游戏领域内足球、篮球、橄榄球、网球、高尔夫，甚至是滑板都有属于自己的模拟游戏，但跑酷长久以来一直是游戏领域的空白，直到2008年11月《镜之边缘》的出现才真正打破了这片沉寂。第一人称跑酷模拟游戏《镜之边缘》一经推出就以特别的游戏方式、独特的美术画面风格得到了玩家们的青睐，但此后真续作的消息却在真真假假、断断续续、虚虚实实中忽悠了玩家好几年。

在E3 2015的EA发布会上官方正式公布续作《镜之边缘：催化》的那一刻起我们就知道，阔别数载的老朋友绯丝·康纳斯（Faith Connors）终于要回来了。

前传性质的新作

《镜之边缘》构建了一个被独裁者残酷高压统治着的未来，绯丝卷入了姐姐凯特对教皇谋杀的事件中，然而凯特坚称自己是被陷害的，绯丝为洗刷姐姐谋杀罪名而奔跑于城市各地，最终揪出了制造一系列事件的信使团叛徒并成功清理门户。虽然初代的故事性在游戏中的表现并不抢眼，但初代的的确确是有一个故事在支撑游戏。而续作《镜之边缘：催化》在故事上却并不是续作，反而是一个前传：在一个名为镜之城的未来城市中政府严格控制舆论，市民的私人信件也会被政府检察，一些人成立的名为信使团的组织，用奔跑这种原始方式来传递私人信件和物品，信使们为保护信件包裹的隐私性与政府为敌。

在《镜之边缘：催化》中讲述的是绯丝与姐姐凯特的最初遭遇，如何从一个普通人加入信使团，如何从一个菜鸟跑者成为一名优秀的信使，这些都将在游戏中逐步为玩家呈现出来。更加能够令老玩家激动的是，在E3 2015的EA发布会上所播放的预告片中我们看到了儿时的绯丝和凯特，也见到了名为Abe的神秘长者，同时我们也能够看到，游戏在剧情与角色上也与2008年的漫画、iOS版手游有密切的关联，这意味着《镜之边缘：催化》将会深度挖掘姐妹俩的过去，绯丝粉们有福啦。

开放世界纵情狂奔

《镜之边缘：催化》将不同于前作关卡式的展现方式，这一次将会是无缝开放型世界，玩家可以在开放型世界中随意奔跑，不过显然地图上可抵达区域将会随着游戏剧情的进行而逐步开放，并不会一开始就将整个世界开放给玩家肆意妄为。虽然本

质上仍然是A到B的跑点游戏，但这一次路线的选择自由则完全交给玩家，玩家可以自行选择跑酷路线而并非前作只有一条固定路线。而且这一次也会与竞速游戏一样会存在捷径路线，抵达目的地用时最短且距离最短，获得的评价和分数也会越高，游戏会鼓励玩家寻找最佳捷径，也会鼓励玩家通过不断挑战降低失误率来获取高分评价。

游戏仍然会有完整的教学关来让玩家快速融入游戏，而这一次也会充分照顾新老两种不同玩家群体的游戏体验，在《镜之边缘：催化》中对跑酷动作的判定会比前作更加宽松，对玩家的失误也会更加的宽容。比如前作中大部分关键点如建筑边缘等一旦失误就会GAME OVER，玩家们一定会有因为没有抓住另一栋建筑中用红色标识的梯子而坠入钢铁森林深渊之中的游戏经验，而在《镜之边缘：催化》中玩家会有补救的机会，绯丝会一只手勾住梯子，而通过补按反应按键来重新抓牢梯子。当然这样的失误绝对不会拿到高评分高评价，对于有着挑战欲的老玩家而言，以每一次完美的跑酷动作与流畅度而拿到的高评价才是成就感的真正来源。

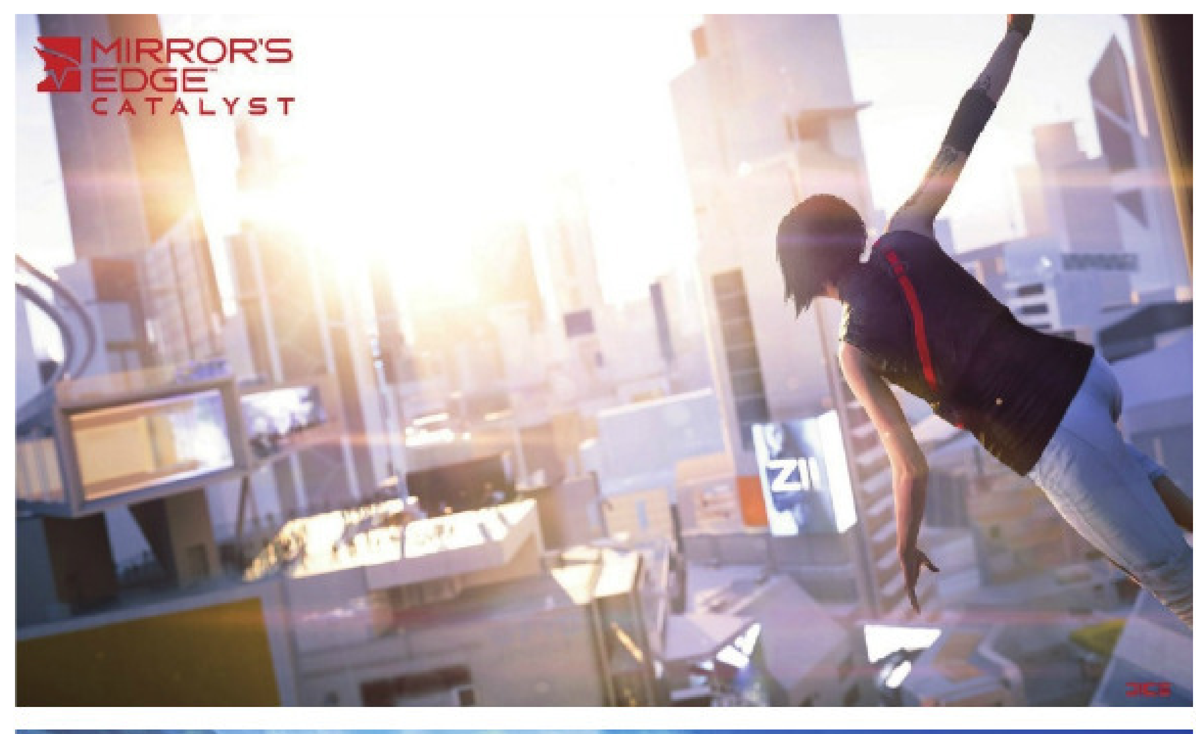
战斗更酷炫，多人模式不明朗

在《镜之边缘：催化》中的绯丝一开始并不是一个坚强的信使跑者，反而是一个迷茫的新手菜鸟，随着游戏的进行且得益于新的升级系统，绯丝不仅将会在等级和能力上有所成长，不仅会学到更多跑酷技巧，在性格上也会逐渐成长，也就是说游戏初始的绯丝与游戏结尾的绯丝将会是两个截然不同的性格，然而最终绯丝的性格将会与前作初始时一致。一方面在剧情上与前作首尾衔接，另一方面角色性格上也会相匹配，而在故事上也会揭示前作故事中信使团出现叛徒以及凯特被陷害的缘由。

跑者视觉仍然存在，卡住之后仍可以寻求跑者视觉的帮助来寻找通路，关键点也仍然会以红色标识，但游戏中将并不会像前作只有特定的红色标点才能做出各色酷炫的跑酷动作，这一次游戏将会把自由度和主动权充分交给玩家，在游戏场景中任何平台都是跑酷可利用的动作点。另外游戏的战斗系统会更上一层楼，但限于故事背景和人物设定，绯丝仍然无法持枪杀人，绯丝仍然只是使用跑酷和体术让敌人失去抵抗力，不过这些动作将会更加酷炫。在游戏实际演示中我们看到绯丝借助平台跳跃，借力一拳将敌人锤翻，随后一脚卸除另一名持枪敌人的武器，一个漂亮的后空翻反身借助墙壁跳跃起来借力使敌人瞬间丧失战斗力。

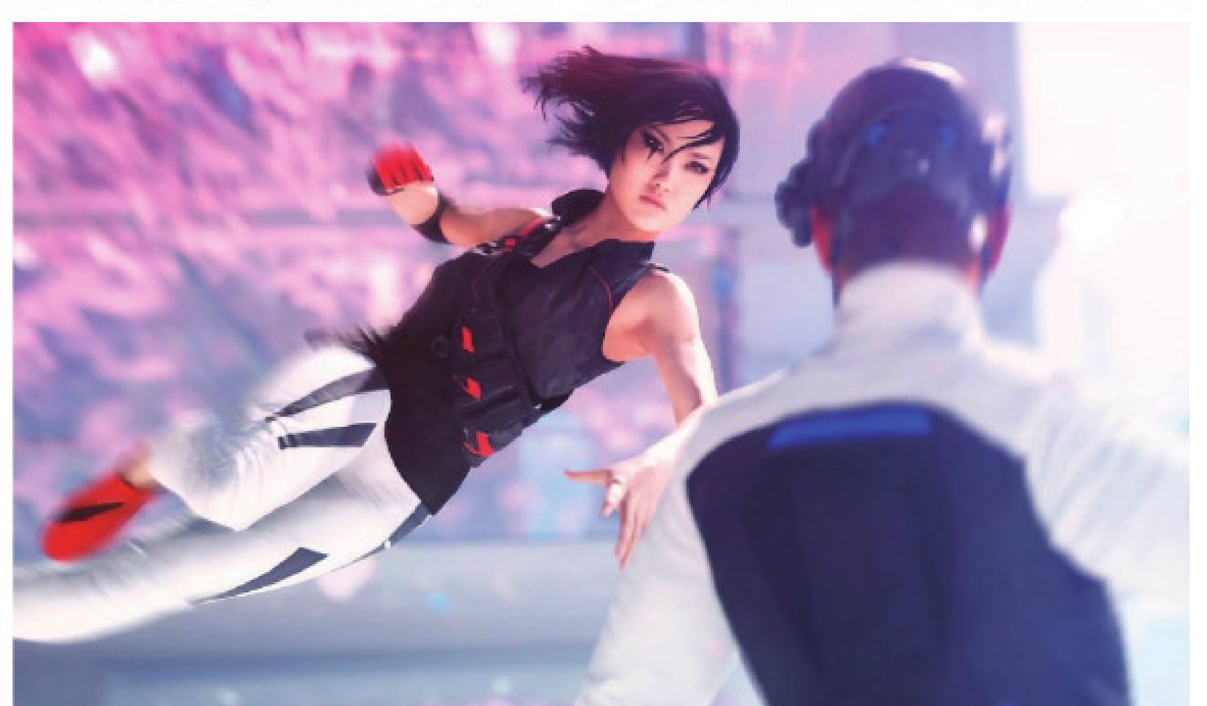
最后值得一提的是游戏会有多人模式，但多人模式并不会以多人在一张地图上同时跑酷来呈现，而是类似平行宇宙交互那样，不同玩家之间会在细微处上互相影响。如一名玩家用绯丝黑掉一个广告牌，而其他玩家看到这块广告牌时将会以已经被黑掉的状态呈现，另外分数排名、自定角色等要素也会存在于多人模式中。这样的多人模式看起来也许有些无聊，但想一想这样的第一人称跑酷游戏多人模式的确很难拿出好玩有趣的方案出来，不过游戏在2016年2月才会正式发售，开发商仍然有时间打磨作品，或许《镜之边缘：催化》会为我们带来一个更为有趣的全新多人模式。P

上左图 这一次的故事发生在镜之城
上右图 飞机、逃脱、高楼飞跃等经典桥段仍不会缺席
下左图 这一次可以在更加开放的世界中随意奔跑
下右图 新体术让战斗更加带感











像幽灵一样神出鬼没

文 | 葬月飘零

狙击手：幽灵战士3
Sniper：Ghost Warrior 3
制作 CI Games
发行 CI Games
类型 第一人称射击
发售 2016年第二季度
平台 PC/PS4/XBOX ONE

枪枪枪游戏大多以冲锋陷阵为主，无论是COD系列跟着队友冲还是《孤岛危机》系列高科技武装下的孤胆枪手，玩的都是刚正面的突突突。不过也有一些游戏开始聚焦于战场上神出鬼没的幽灵们，以狙击手为主角的游戏近些年来开始扎堆出现。更讲究策略与潜行的《狙击精英》系列前不久也拿出了一款纯纳粹丧尸版，为我们带来了与该系列经典玩法所截然不同的体验。

致力于还原现实狙击手的游戏系列《狙击手：幽灵战士》虽然初代因各色BUG而评价不高、二代问题仍然不少而没能走入广大玩家视野内，但在E3 2015上为玩家们展示的最新作《狙击手：幽灵战士3》却让我们看到了该系列的新希望。

聚焦近现代战争

前作的开始一伙雇佣兵突袭了俄罗斯西伯利亚的一个生物实验室并抢走了开发中的生化病毒武器，随后雇佣兵们赶往菲律宾与当地名为阿布沙耶夫的恐怖组织进行交易。玩家扮演的美国狙击手科迪·安德森上尉奉命阻止病毒交易并击杀恐怖组织首领卡拉罗。随着剧情的发展，游戏回溯到过去深挖主角的黑历史，开始讲述主角参加上个世纪九十年代发生的波斯尼亚的战争经历。而在《狙击手：幽灵战士3》中玩家将扮演来自美国的狙击手乔纳森去参与一场现代战争，同样，乔纳森也与前作主角有着相同的战争经历，游戏依然会追溯到波斯尼亚战争，挖掘本作主角过去的故事，随着故事的进行玩家也会发现，前作中出现的一些熟悉角色也将在本作中再次出场。

《狙击手：幽灵战士3》仍然会聚焦于近现代战争，在近代战争部的舞台仍然是导致南斯拉夫解体的内战波斯尼亚战争，而现代战争部分则聚焦于东欧某国三方势力的混战战场。在东欧，乔纳森要避开主战区与主战线潜入敌后，锁定并找到一名关键目标，而这个关键目标却是乔纳森同为狙击手的弟弟，乔纳森需要在弟弟搅局之前将他找到，来阻止美俄双方再次陷入冷战危机。而游戏会通过乔纳森的行动为玩家揭开乔纳森与弟弟之间究竟发生了什么事情，而乔纳森的弟弟又为什么想要再度引起美俄之间的战争，并且，在游戏中会有乔纳森与弟弟的狙击对决任务，让玩家深刻的体验一把顶级狙击手之间那胜负只在呼吸间的精彩对决。

潜行暗杀一应俱全

《狙击手：幽灵战士3》仍然是以超大开放式的地图和非线性的流程来还原现实狙击手在战争中可能会遇到的各种状况。和前两作一样，游戏每一张地图

都非常大，并且游戏在每一关开始都会将任务目标给出，游戏过程中会以一个个的阶段性任务点来指引玩家当前需要做什么，但具体怎么做由玩家自由选择。一个小目标会有多种完成方法，如何在超大的地图上寻找最优前进路线依然是玩家通过观察和尝试来找出答案：确定任务目标——观察环境——拟定计划——实施并依照环境变化来逐步修正计划仍然是游戏的主要玩法。值得一提的是，游戏对玩家犯错的容忍度虽然有所增加但仍然不怎么高，前几作中一旦犯错吸引大批敌人基本就是宣判了玩家的死刑，无论怎么跑都会被大批敌人团团围住乱枪打死。而这一次玩家拥有一定的反击机会，借用环境和装备与敌人兜圈子，消灭追击而来的敌人后可以消除警戒，但扛着大狙捏着手枪与满屏幕装备冲锋枪的敌人们周旋并非易事，游戏仍然以拟真为主。

我们知道《狙击手：幽灵战士》系列一直向拟真靠拢，虽然游戏性略显枯燥无味，往往是奔走千里点杀数十人也没有接近目标，而一旦被敌人发现，在多名敌人强火力网下很快就会GAME OVER。本作仍然不会为了拟真而向游戏性低头，但妥协是必须的。《狙击手：幽灵战士3》的狙击枪射击仍然需要考虑多方因素，如空气湿度、风力、风向、水平高度、呼吸晃动等等，一枪爆头仍然困难重重，玩家想要爆头杀敌往往需要依照上述干扰因素来补偿修正瞄准落点才行，将准星无脑套在敌人头上绝对打不中，修正后往往需要将准星落在敌人头部上方才有可能将其爆头，不过更多的玩家还是应该选择瞄准目标躯干来获得更大的射击目标。而且枪声也依然会吸引敌人的注意，即便百步穿杨干掉目标，在接下来的逃跑过程中还是会顶着敌人在人数与火力上的极大压力。

经历了两作被权威媒体给出低评分的悲剧，CI Games也终于被敲醒，妥协当然有，而且并不少，这一次的《狙击手：幽灵战士3》向脚本天王COD系列借鉴脚本的使用技巧来打造电影化游戏体验。在官方录制并公布的制作者访谈中的游戏实机演示中我们看到了非常多的大片桥段，这一次，游戏中为视觉服务的火爆场面更多，比如我们的主角在夜幕下与敌方武装直升机周旋的场面就非常刺激，而在潜入敌人营地时突然遇到巡逻犬的脚本也非常棒，巡逻犬陡然张着血盆大口扑上来，玩家通过QTE迅速完成抽刀并刺入恶犬狗头的反杀临场感十足。

我们看到，游戏将侧重点从完全的狙击转移到潜入、周旋、对抗、逃跑等现实狙击手在任务中可能会遇到的所有情况，绝佳的点子，此举一方面将玩家从狙击手狙击目标的枯燥乏味中解脱出来增加大量脚本提高临场感与演出的火爆度，又更加的与现实狙击手的任务经历所靠拢，一箭双雕的好点子。目前游戏完成度不高，游戏暂定于明年第二季度发售，我们要做好游戏会跳票的心理准备。P





左上图 敌人会更聪明，也会使用地形迷彩伪装，不仅考究智力，游戏也会考究玩家的目力
左下图 游戏景色会更加漂亮，毕竟观赏景致也是该游戏系列的一大卖点
右上图 装上消音配件后能消除枪声，避免敌人循声而至
右下图 望远镜功能仍然存在







冷兵器时代的战斗艺术

文 | 葬月飘零

荣耀战魂
For Honor
制作 Ubisoft Montreal
发行 Ubisoft
类型 砍杀(Hack and Slash)
发售 待定
平台 PC/PS4/XBOX ONE

本届E3可谓阵容豪华，真的是一场玩家们的盛宴，不仅有索尼三大传说同时成真的《莎木3》众筹、FF7重制、跳票王《最后的守护者》，更有《杀手》《辐射4》《神秘海域4》等大作系列新作，而且在E3 2015上除了诸多3A级大作系列的最新续作纷纷亮相之外，更有一些全新的作品登台，其中在育碧发布会上的新作《荣耀战魂》就其中之一。

《荣耀战魂》聚焦于冷兵器时代，让三个历史时代的战士们展开一场血腥暴力残忍的战斗。

团队竞技

《荣耀战魂》是一款冷兵器砍杀类多人竞技游戏，游戏允许玩家从日本武士、维京战士、中世纪骑士三大阵营中选择其一与其他阵营展开对抗。不同阵营会有不同的优势与劣势，其武器装备和技能也各不相同，玩家仍然需要和其他竞技类游戏一样，发挥优势的同时去攻击敌人的弱点。日本武士战斗灵敏且注重走位技巧，虽然凭借敏捷与闪避招式很难被打到，但其护甲也是最脆的；维京战士勇猛十足，剑盾合一攻守平衡；中世纪骑士则拥有重甲和大剑，虽然护甲和攻击力很高，但移动速度很低而且攻击硬直也非常大，招式大开大合。

《荣耀战魂》最多允许4V4共8名玩家共同游戏，而每局游戏目前也只有两个阵营，虽然我们知道三阵营的制作难度非常高，但我们还是希望游戏能够允许三个阵营混战，游戏发售日期未公布，目前的完成度也不算高，因此我们也能够小期待一下最终游戏发售后会有三阵营模式。

暴力血腥

《荣耀战魂》主打打击感、暴力血腥和团队竞技。游戏的打击感非常的赞，无论是发布会上的预告片还是试玩中的战斗都打击感十足。游戏在暴力血腥方面更趋向于暴力美学而并非趋于写实，鲜血飞溅、血腥处决等配合上游戏灰蒙蒙的冷峻画面非常带感。团队竞技在游戏中的地位也非常重要，《荣耀战魂》并不是无脑砍杀的无双游戏，更有策略成分在里面，玩家攻城时先控制哪一区域后占领什么地方都会为玩家带来不同的收益。而且除了互

相对砍之外，玩家还需要引导由AI控制的己方士兵逐步推进才行，玩家可以选择集中兵力打人海战术，也可以分散进攻扰乱对方步调，更可以做一个包围网陷阱将对手玩家引诱进来凭借人多势众来欺负对手，战术层面上可发挥的内容并不比战斗层面差。

在演示中我们就看到了上述三方面相关内容：游戏开始在一张欧洲中世纪城池地图上，游戏开始后蓝方中世纪骑士与红方日本武士从两条路一同冲向城堡，两方小兵遭遇，蓝色玩家率领己方小兵一起清理红方一队小兵，在这里我们看到玩家与小兵作战时以一刀一个的速率迅速秒杀，非常带劲。随后蓝方玩家冲入城堡内的C区，在这里遭遇到了两名红方玩家，双方摆出战斗姿态，战斗一触即发。

玩家之间的战斗则依靠一个名为“战斗艺术”（Art of Battle）的战斗系统，一旦发动该系统，玩家则会锁定一个目标并进入战斗姿态，玩家可以选择从左、右、上三个方向进攻，同样，玩家也需要观察对方的攻击起手势来判定是哪个方向的攻击，从而正确的格挡住对手的攻击。一旦攻击被格挡，攻击方与防御方分别会产生攻击硬直与防御硬直，而攻击硬直时间会比防御硬直时间长，也就是说防御方如果成功格挡，那么可以再短暂防御硬直过后抓住对方攻击硬直展开反击。一旦没有正确防御住敌人的攻击那么很可能会被对方接下来一连窜攻击引出的处决秒杀掉。当然玩家也可以在对方攻击时选择闪避后反击，虽然可以抓住对方更大的攻击硬直机会，但闪避失败的代价也是非常高的。另外游戏的处决动作演出相当血腥暴力，在演示中我们看到玩家操控的中世纪骑士一剑插入跪在地上日本武士的身体，随后抽出大剑挥砍将日本武士的头削飞，鲜血喷涌而出洒在地上一片殷红。

多种模式

游戏还有多种战斗模式供玩家选择，积分模式的比赛规则为先取得一定点数的阵营会获胜，具体点数多少可以在游戏开始前设定，1000点最适中，想要打的久一些可以再往高调。在该模式下攻占不同区域会得到大量点数，杀死对手、屠杀小兵等也会增加少量点数，当玩家死亡后一段时间会在重生点内复活。游戏也有经典的死斗模式，在该模式下杀死对方所有玩家是获胜目标，而在这一模式中玩家死亡后将不会复活，类似CS，只有当前游戏结束后才能在下一局复活。

另外游戏在战斗中杀死敌人或是干掉对手都会获得经验，升级后玩家可以获得功绩点数，积累到一定数量后玩家就可以花费对应的功绩点数释放功绩技能来获得额外加成效果，目前已知两种，一种可以治疗自身恢复生命，一种是获得弓箭手们的箭雨支援。由于功绩技能不仅可以对小兵释放，更可以作用于对手玩家，所以功绩技能的使用往往会决定玩家的生死。在死斗模式的演示中我们看到日本武士红方仅剩下一人，也就是演示玩家操控的角色，而中世纪骑士的蓝方还有两名玩家，红方玩家很聪明的拉开攻击距离并召唤箭雨先磨掉对方一名中世纪骑士的血量并轻松将其处决，姗姗来迟的另一名中世纪骑士只能以1V1的局面作战，原本的2V1优势荡然无存，操控日本武士的玩家凭借良好的操作将最后一名对手成功处决，红方获得了本局胜利。

游戏中还可以通过等级的提升玩家会逐渐解锁角色技能，比如日本武士的忍者镖技能允许玩家向对手扔出一只飞镖，飞镖命中目标后不仅会减少目标血量，更会为目标带来击退硬直的状态效果，此时玩家可以借助疾跑迅速近身后追加攻击来处决对手。而且战斗中地形的作用也非常重要，在一些特定情况下技能完全可以秒杀敌人，在试玩中我们就看到日本武士一飞镖将处于悬崖边的对手打下悬崖的欢乐场面。

最后值得一提的是，游戏会有纸娃娃系统，玩家可以在外观上装扮出只属于自己的个性角色。P

上图 策略也会占一定的戏份，玩家需要引导或是利用己方士兵的力量与对手对抗

下图 砍杀起来一板一眼，是一款硬派动作游戏







在阿尔比恩战个痛快

文 | 葬月飘零

神鬼寓言：传奇
Fable Legends
制作 Lionhead Studios
发行 Microsoft Game
类型 动作角色扮演
发售 2015年第4季度
平台 PC/XBOX ONE

由狮子头制作的《神鬼寓言》系列是一个非常有趣的游戏系列，这个在2006年4月被微软收购、位于英国的游戏开发商有着经典的英式幽默气质，这种英式绅士幽默在《神鬼寓言3》中体现的淋漓尽致，奇幻背景下的英式幽默是该作的最大特色，在一个名为阿尔比恩的虚构世界中上演一出出幽默荒诞剧。

狮子头旗下《神鬼寓言》IP衍生联网动作竞技游戏《神鬼寓言：传奇》的舞台仍然在阿尔比恩，但这一次却少了一些荒诞和幽默，多了一些严肃与智慧。

时隔一年，本体将至

E3 2015微软发布会上《神鬼寓言：传奇》仍然没有缺席，在去年E3大展上我们就看到了《神鬼寓言：传奇》的身影，但当时仅仅是一个概念性的介绍，放出的消息并不多。时隔一年，在E3 2015上不仅在微软发布会上我们看到《神鬼寓言：传奇》再次登台，在展台现场试玩中玩家们更是能够亲手玩到这款游戏，而且我们还获得游戏将在2015年10月16正式发售的消息。

《神鬼寓言：传奇》的故事设置在初代的四百年前，那时阿尔比恩还是一个蛮荒的大陆，拓荒者们需要在不断与自然和恶魔们的战斗中扩大生存领地来寻求人类的生存与发展。《神鬼寓言：传奇》是一款一场由5名玩家同台竞技的游戏，其中四名玩家将扮演进攻的英雄阵营，而另外一名玩家则会扮演恶魔首脑，拓荒的英雄们需要冲破恶魔的防线并将恶魔们的领地占领，而恶魔则需要阻止英雄在自己的地盘上捣乱。当然，玩家们若不喜欢与其他玩家斗，那么也可以选择与电脑对抗，AI既可以控制英雄突破玩家的布防，又可以化身为魔头来阻挡玩家的进攻，单人模式中玩家可以扮演任意一方来体验游戏的乐趣。

更多角色，更多敌人

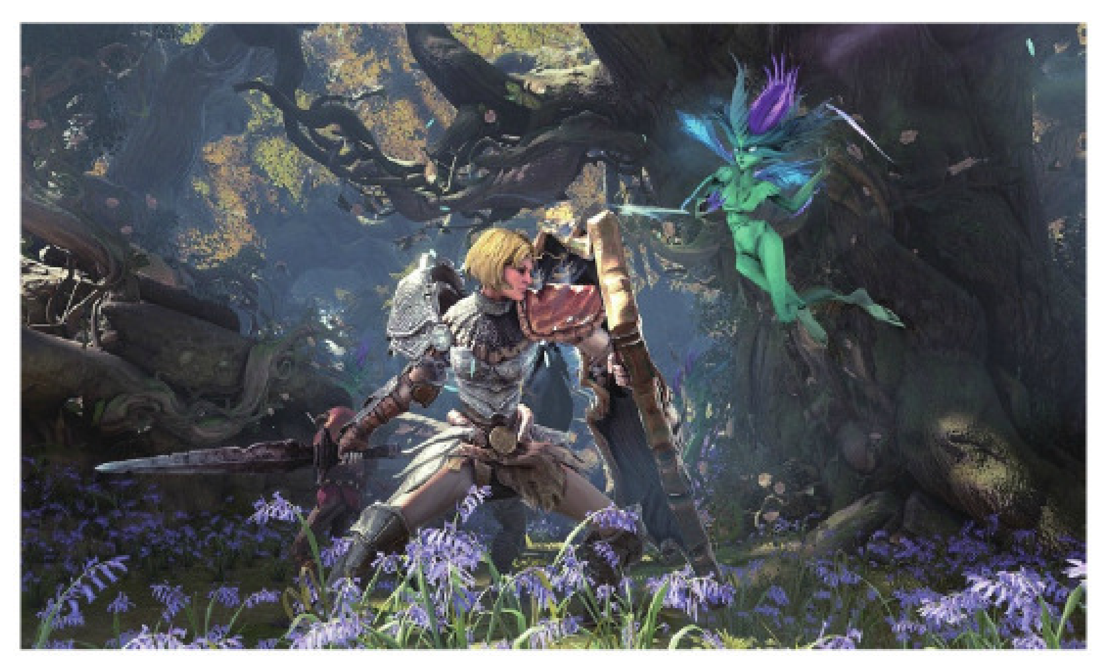
时隔一年，《神鬼寓言：传奇》与去年相比内容更加丰富，在去年E3上，英雄方面仅看到了四名英雄，恶魔方面兵种也只有可怜的各色哥布林，而且战斗和场景也比较单薄简陋。这一次我们看到了

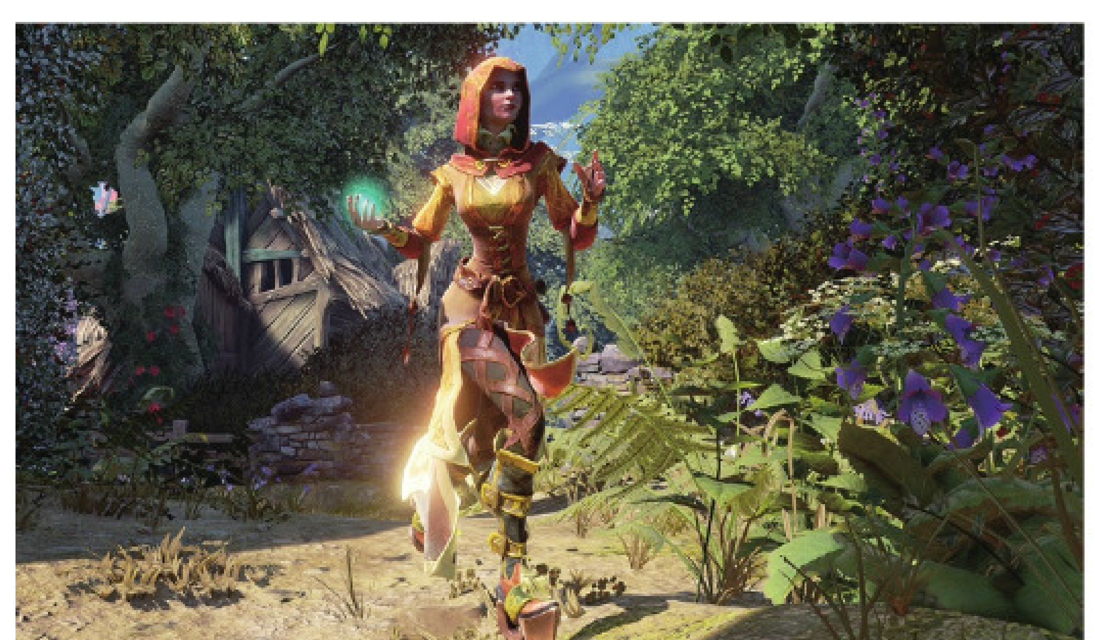
《神鬼寓言：传奇》中更多的英雄以及更丰富的恶魔，随之而来的是，游戏的玩法也被大大丰富。

在现场展台上狮子头毫不吝惜的放出了两个阵营的试玩，玩家既可以玩到英雄的砍瓜切菜，又能玩到恶魔的运筹帷幄。在试玩中我们注意到，英雄不仅有4个技能槽在右下角，而且在左下角还有4个道具槽，道具槽中我们只看到了目前只有血瓶法瓶两种，可以肯定的是，实际游戏中会有更多的可使用增益道具为英雄们助力。不同英雄战斗风格与战斗体验完全不同，王子的长剑飘逸躲闪自如，是一个敏捷型战士的定位；法师虽然非常脆弱，但却拥有强大的魔法能够弥补防御上的不足；使用弓箭的游侠则是一个游走型的远程射手。而且游戏打击感不弱，加上音效与技能特效，战起来非常的爽。

恶魔方面则是鸟瞰视角的即时战略游戏，不，应该说恶魔方更像是一款塔防游戏。恶魔方的玩家在游戏开始前有一定时间去布防，设置陷阱和怪物需要消耗对应的点数，初始点数是一定的，玩家需要合理组合搭配，是多放几个哥布林与英雄们直接战还是多造几个木栅栏拖慢敌人的进攻慢慢玩都由玩家自由选择。布防时间结束后英雄方玩家们开始进攻，此时点数会随时间以及击杀英雄来获得，玩家也可以随时依照战场形势及时安排新的守卫或是陷阱。除了需要及时补充守卫和怪物之外，玩家更需要为已布置的单位下命令，既可以集中兵力打人海战术，又可以将英雄们引入圈套之中来个关门打狗，总之游戏的可选战术将非常多。

最后值得一提的是，《神鬼寓言：传奇》仅会登陆Win10和Xbox ONE平台，而且两平台互通，这意味着主机玩家与PC一起在阿尔比恩战个痛快。P

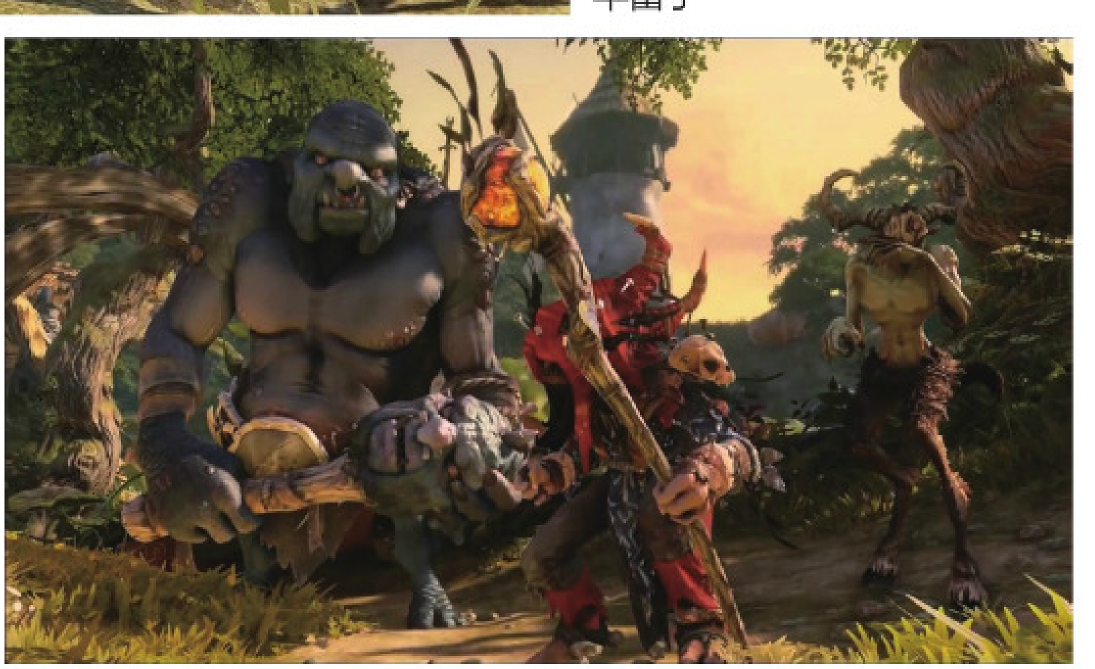






上左图 女战士是一个坦克职业，主要来吸收伤害
上右图 法师脆，但攻击力和爆发非常高
中图 英雄方的可选战术更多，游戏主要拼的是智略而并非武力
下左图 哥布林仍然是基础兵种，这与在去年E3上得到的消息如出一辙
下右图 恶魔方的兵种也更加丰富了







那帮欢乐的植物和僵尸们又回来啦！

文 | 葬月飘零

植物大战僵尸：花园战争2
Plants vs. Zombies: Garden Warfare 2
制作 PopCap Games
发行 Electronic Arts
类型 第三人称射击塔防
发售 2016年2月23日
平台 PC/PS4/XBOX ONE

当年宝开的《植物大战僵尸》系列引爆了新一轮的塔防热潮，呆呆的雌雄眼主人戴维头上扣着一口锅，活力十足的植物们以及并不恐怖反而蠢萌的僵尸们在主人门前的空地上展开了一次又一次的攻防战。游戏以幽默、萌系画风和易于上手难于精通且容易上瘾而博得了玩家们的喜爱，不过登陆移动平台后的《植物大战僵尸2》却着实将中国玩家狠狠的恶心了一把，不花钱游戏就超难的氪金设定极大的降低了国内玩家的品牌忠诚度，而且讽刺的是内购破解版却在玩家们之间流行开来。

当然，这都挡不住《植物大战僵尸》已经成为了一个高质量的IP的事实，所以宝开更不能放弃走“IP衍生出系列游戏”的路子，在去年发行的新作品《植物大战僵尸：花园战争》取得成功后自然不能不出续作，于是在E3 2015的微软发布会上我们看到了最新作《植物大战僵尸：花园战争2》——那帮蠢萌的萌货们又要来卖萌了。

新角色，新模式

《植物大战僵尸：花园战争》最大的特色就是植物与僵尸们在互相对射之余，塔防的策略成分依然存在，加上不同职业有不同的技能，每一场对局都会为玩家带来不同惊喜。但不可否认的是游戏初代虽然战斗很流畅很火爆，但策略成分却少得可怜，反映在玩家的游戏体验上就是虽然突突的很爽很欢乐，但是总感觉这是一种无脑突突突。这一次的《植物大战僵尸：花园战争2》将会一改无脑突突的现状，游戏会更加注重策略成分，换句话说前作中集体冲锋式火力压制战法在这里将不再流行，对手防御布局的强大火力很快就能将冲锋瓦解，总之在《植物大战僵尸：花园战争2》策略被提到了与射击一样的高度上。

既然是续作，老规矩，新角色和新地图绝对不会少，当然，新模式的追加也是必须的。在《植物大战僵尸：花园战争2》中除了会保留前作中两个阵营各4个、共8个角色之外，还将会首先增加6个全新角色，而在日后游戏会通过DLC、扩展包、资料片等形式再次追加更多角色，也就是说本作将会至少有14名可操作角色。而且游戏自定义装扮系统的素材会更加丰富，玩家可以通过游戏获取金币或是达成特定条件来解锁其他素材，利用纸娃娃系统和

这些丰富素材玩家能够轻松装扮出独一无二的个性角色。游戏的对战模式除了保留和优化前作的经典模式之外游戏还将会加入一些全新的模式。目前我们已经知道，游戏会有一个名为植物突袭的全新模式，在这个模式下允许最多24名玩家同台竞技，而僵尸阵营则会有一个名为墓园行动的新模式，在该模式中最多允许4名玩家扮演僵尸一起合作对抗植物AI。值得一提的是，游戏的每个模式下都会有更多的地图做支撑，而且这一次会额外增加12个全新战场等待玩家在游戏中大开杀戒。

《植物大战僵尸：花园战争2》的角色是游戏的重中之重，每个角色会有3个独一无二的技能，目前植物阵营新增的三个角色分别为香橼、玫瑰、玉米，僵尸阵营中的三个新角色分别为顽童机甲、死须船长和僵尸超人。植物阵营新增的角色技能信息目前官方并没有放出来，只放出了僵尸阵营的三个新角色技能的些许信息，限于篇幅我们就以初始血量为200的僵尸超人为例，来看一看游戏的新角色为我们带来了哪些新惊喜。

僵尸超人有近战和远程两种普攻模式，玩家可以自由切换，远程攻击为激光，是一个低伤害的持续攻击，没有子弹数量限制。而近战是三段拳头攻击，在攻击完三次之后僵尸超人会有休息时间，与其他角色的换弹夹时间如出一辙。僵尸超人的Y技能是旋风涡轮，使用后僵尸超人会转圈兜起旋风发动小范围攻击，旋风状态时可以移动，但移动速度比平时慢一些。RB技能是荣耀之踹，僵尸超人会急速踹出一脚给单体目标造成巨大伤害，这个技能空中可释放，同时这个技能不仅可以发动攻击，也是一个迅速位移技能，选择恰当的释放时机可以躲避大部分其他玩家弹道技能的攻击。僵尸超人的LB技能终极能量球发动时僵尸超人会扔出一颗粉色能量球炸弹，炸弹爆炸后会造成小范围AoE伤害。僵尸超人可以先扔出终极能量球随后用荣耀之踹近身，三段普攻后再追加旋风涡轮来打出完美的一套连招。

在这里值得一提的是死须船长名为爆桶的技能非常有趣，使用XBOX手柄的LB键释放，该技能释放后死须船长会召唤一只炸药桶并跳进去，之后玩家可以操控炸药桶进行移动，再次按下LB后则会引燃导火索，数秒之后火药桶会爆炸造成以火药桶为圆心的圆形范围AoE伤害。在演示中在PVE模式中死须船长发动爆桶后直径冲入植物堆，炸药桶爆炸后瞬间肃清了所有正在攻击的小豌豆射手们。

线上模式欢乐多

虽然《植物大战僵尸：花园战争》的故事仍旧与《植物大战僵尸》差不多而并没有什么新意，但《植物大战僵尸：花园战争2》的故事就比较神展开了：前作中的僵尸们已经完全占领了整个世界，而植物阵营们重整旗鼓开始收复失地。在预告片中就看到植物突袭僵尸的动画，动画中的角色无论是植物还是僵尸依然将蠢萌二字体现得淋漓尽致。

除了角色和地图数量让我们看到了诚意之外，这一次在多人模式以及其他方面也给出了数个非常厚道的答案：在离线状态时游戏允许玩家通过分屏的方式进行单机战役或是各种多人模式游戏；而前作的老玩家可以将前作所取得的所有成就和角色、角色装扮等内容导入本作之中，这也意味着该系列的老玩家可以优先于新玩家来解锁初代角色和装扮等内容。

我们看到《植物大战僵尸：花园战争2》基本可以算作一个前作超级威力加强版，更多模式更多地图更多角色，经典的蠢萌“植物大战僵尸式幽默”仍然保留，可以肯定的是玩家会在这里找到更多乐子。但是我们更希望前作的一些战斗上的弊病如角色和地图上的平衡性、重复性等问题能够得到解决，这才是一个续作应有的姿态。P







上图 死须船长的爆桶技能很搞笑，他会把自己装进火药桶里然后炸掉
中图 机甲召唤中，变换为机甲形态后将开启新的一套技能
下图 各色Boss仍然是关底发泄子弹的靶子


评论
战国无双4-II
潜龙谍影5：幻痛
变形金刚：毁灭
破碎空间
文明：太空潮起
Core Design与古墓丽影沉浮录
游戏开发业的影武者
PLAYED

策略不足的战国割草

文|葬月飘零



光荣旗下的无双系列如今路子越来越野，除了经典的老牌系列《真·三国无双》和《战国无双》之外，还有由二者融合在一起的新系列，三国与战国无双武将大乱斗的《大蛇无双》系列也为光荣的无双阵容壮大士气，《北斗无双》《高达无双》《海贼无双》等等更是在借用经典动漫IP为无双割草经典玩法披上新装，而最近和未来更会有《塞尔达无双》和《进击的巨人》助阵。

如今无双阵容相当强大，《战国无双》系列的最新作《战国无双4-II》登录PC平台更是掀起无双割草的又一轮高潮。虽然无双系列新作新系列层出不穷，但玩家们如今早已对纯割草的刷刷刷感到厌倦，变革迫在眉睫。

战国无双4-II
Samurai Warriors 4-II
开发 Omega Force
发行 Koei Tecmo
类型 动作
平台 PC/PS3/PS4/PSV
发售 2015.9.29
售价 $31.99

角色塑造有提升

由于有《战国无双4》在先，因此可以说《战国无双4-II》是一个威力加强版，但“无双”系列无论是哪一作卖点都差不多一样，卖的无非就是华丽时尚的人设、战斗砍杀的爽快、对历史经典战役或动漫名场面的还原以及战役中策略的运用等几个方面。所以无双系的所有作品都会围绕这几个点下功夫，自然《战国无双4-II》也逃不开这几个玩点，由诸多系列的诸多作品一代代积累下来也颇受玩家喜爱的几个玩点早已经成为了该系列的卖点与特色，所以无论如何创新，无双系的游戏老特色一定不会被抛弃。

《战国无双4-II》以角色为单位，几名武将组成一小章，而每一章都由若干个历史战役以时间顺序排列而成，虽然对于喜爱日本战国历史以及该系列老玩家而言，无论是织田信长征讨浅井长政的姊川合战还是经典的本能寺之变，玩家对游戏的战役内容早已了然于胸，但是得益于《战国无双4-II》多名武将同走一条战役线的设置，加上战役中的各种事件和各种武将热血中二十足的嘴炮台词，让玩家能够从不同视角审视经典战国历史。视角与武将立场的不同，所看到的也不尽相同，嗤之以鼻或是会心一笑是战役中能够体会到的高级乐趣。

《战国无双》系列的人设变革与《三国无双》系列极为相似，从极力贴合史书和民间流传的历史形象到逐渐向时尚与华丽惊天转变。如果说《战国无双2》的武将人设还有所收敛，那么对于《战国无双4-II》而言，简直可以用放肆来形容：痞气十足的松永久秀狂傲气质一览无余，加上每一关之间的角色独白与角色对话对角色的塑造，将日本战国“下克上”和“腹黑”演绎得淋漓尽致，阴险腹黑狠辣的性格特点也在脾气十足的人设中表露无遗。

这些内容的加入是为了利用角色衬托角色。简单一例即可说明，在由织田信长、明智光秀、柳生宗矩、浓姬为主角的反叛之章中，在织田信长的精

明与大度面前，松永久秀的腹黑和小奸诈越发显得是一个玩弄小权术的弄臣，而将织田信长的大智慧反衬出来，相互依托。这虽然是电脑游戏演绎下的虚幻，但角色形象立刻鲜活起来，跨越时空，将我们带回那段风云莫测的日本战国时代。

抛开各色杀马特造型和可换装的各种现代时尚服装以及各种反物理定律的酷炫动作不谈，可以说《战国无双4-II》是《战国无双》系列对角色塑造最为成功的一作，加上新增了不少武将，《战国无双4-II》将角色方面的玩点拔到了一个新的高度。

双人割草逼格高

C技一直以来就是无双系列的标志性系统，简单轻松就能在几个按键的交替下打出令人眼花目眩的华丽招式。除了《真三国无双5》的变革一作用连武系统代替之外，C技一直是无双系游戏的标配，《战国无双4-II》也如此。游戏经典武将的C技动作没有多大改变，一些老武将的招式细微之处的改变还是很明显的。森兰丸为例，虽然招式仍然是《战国无双2》的经典划刀姿势，但判定、招式速度等有了翻天覆地的变化，一系列的微小不同成就了手感的不同，老武将也能够有新感觉。

单人模式中《战国无双4-II》在战斗中的另外抢眼表现就是双人割草，当玩家开启每一场战斗前都可以选择另一名由AI控制的搭档武将一同割草，在战场中玩家不仅可以随时从两名武将之间切换，更可以通过地图来给AI武将下达命令，此举将策略成分大大加强，玩家可以以此来展开多种战术，分截包抄亦或是双线合一等打法随玩家喜欢。不过遗憾的是这种策略感却只是一种假象，只要玩家有RPG精神，将自己全身心的投入战斗和策略中，这种策略感才能被玩家体验到，如果玩家并没有沉浸其中或是为了刷而游戏，那么策略十足的假象立刻幻灭，因为这种在地图上下达命令的小把戏对于全局而言并无太大影响，割草仍然是割草，任务点也仍然是任务点，不会因为玩家下达某些命令而有所不同，最终目的并不会因命令的不同而改变，玩家的主要玩法仍然是刷刷刷，只不过可以在两个点随时切换继续刷。

虽然遗憾，但不得不说双人割草的设定让单人模式下双人连携无双的释放成为可能，在《战国无双》系列最初几作就有1P和2P站在一起且无双槽满一起释放无双技后，不仅威力得到加强打击和技能特效也会增强，观赏性也大大增加。《战国无双4-II》双人割草却一改旧态，让单人模式不再孤独。



上图 卖人卖肉卖风骚——“无双”系列总是靠DLC卖服装来坑钱，但面对各种“福利”总还是会有玩家愿意买账的

左下图 仍然是刷刷刷，刷等级刷装备

右下图 森兰丸的手感会有略微不同



奖励任务表现糟

虽说回归的无限城颇得老玩家之心，但另外不得不黑的就是《战国无双4-II》糟糕的奖励任务。游戏在每一战中都会有若干个突发事件散落在地图特定位置，一旦玩家抵达或是满足相应条件就会开启这些任务，当玩家完成任务之后即可获得额外的奖励。我们可以看得出，奖励任务和事件的设置一方面是为了还原历史战役的一些经典事件，让游戏更具历史感，而另一方面则是利用任务和奖励来遏制玩家肆意割草，出发点很棒，但实际表现却极为糟糕。

杂乱的任务点设置不仅冲淡了主线任务，更是让整个游戏流程陷入了各种没头没脑的跑路泥潭中，往往玩家就像一只无头苍蝇，触发一个任务就根据任务提示前往任务点，而前往任务点途中还会触发其他任务或是事件，一会指东一会往西，玩家在莫名其妙中疲于奔命，原本恢弘大气的经典战役被一个个任务和事件拆分开来，小气十足之外也令人感到惋惜。

结语

虽说本作集合前作之所长而避开诸多前作之所短，有诸多努力和诸多有新意的改变，但可惜的是割草气息仍然浓郁，虽然有了一些可喜的变革，但游戏仍然没有逃出割草游戏的行列。

《战国无双4-II》一方面将割草的策略性提高到了一个新的层次，同时也在割草的爽快与策略的智慧二者之间找到了一个全新的平衡点，但另一方面，光荣通过对旗下诸多割草游戏系列的不断尝试却怎么也冲不出大部分玩家对各种无双游戏的割草定位。原因一是各色无双游戏始终以爽快的砍杀割草为主题、为基础，而所有侧重策略的尝试都是在割草的基础之上进行的改变，治标不治本。而另一种可能也许是光荣还没有找对变革之路，作为玩家而言我们更愿意去相信后者，希望光荣能够通过此前大量的尝试与经验，在今后的无双系列中某一作品真正能够将各色无双品牌从无脑割草的行列中带出来，打开爽快与策略并重的新局面。我们如此期待着。P











左上图 腹黑松永秀久的内心独白很有趣
左中图 释放无双前的武将特写很有气势
左下图 浓姬的无双特效非常华丽
右上图 任务大多是到达指定地点或是干掉指定武将，很没新意
右下图 战前局势图仍然显眼，足以见得光荣还是想将“无双”打造为策略武力并重的游戏

这就是神作
《潜龙谍影5：幻痛》无剧透观评

文 | 科曼奇计划



注：本文不包含剧透，请放心阅读

游戏圈的好作品很多，但是像《潜龙谍影》这样历史悠久到和笔者年龄差不多大的屈指可数，更难能可贵的是该系列一直保持极佳的制作水准。虽然在《潜龙谍影5》发售前，其制作人小岛秀夫与其发行方KONAMI之间的矛盾始终没停过，以至于小岛要与KONAMI彻底决裂。但是这并不妨碍《潜龙谍影5：幻痛》拥有出色的游戏素质。可以不夸张的是，无论你是否喜欢潜入类游戏，《潜龙谍影5：幻痛》都是难得一见的神作。

潜龙谍影5：幻痛
Metal Gear Solid V：The Phantom Pain
开发 Kojima/Moby Dick
发行 Konami
类型 动作冒险
平台 PC/Xbox One/Xbox 360/PS4/PS3
发售 2015.9.1
售价 $41.50

老少咸宜的故事定位

虽然潜龙谍影系列历史悠久，其故事线十分庞大和复杂，但是无论是老玩家还是新玩家，在玩《潜龙谍影5》时都不会有太大的情节缺憾。因为本作的故事刚好选在了一个对老玩家和新玩家都有需求的时间线：该系列大反派Big Boss建立“潜龙谍影”初代反派组织“世外天堂”前夕建立“钻石狗”雇佣兵进行复仇的故事。对于新玩家来说，本代是了解该系列故事的绝佳切入点。即不离核心故事太远，让人无法了解到前面作品的故事，又不太接近该系列庞大的核心故事线，使得新玩家产生“这都什么玩意儿”的心理。而对于老玩家来说，本作的时间线非常靠近潜龙谍影初代，整个游戏会为玩家解答很多之前作品困扰他们的问题。

同时游戏的剧情延续了本系列或者说小岛秀夫的一贯风格。既有严谨的历史背景设定，又包含对于两足机甲、克隆技术、生化武器等天马行空的想象。当玩家开着两足机甲在阿富汗大战苏联坦克，或者在非洲草原上演“生化危机”版的“黑鹰坠落”，都会大呼过瘾。

丰富的游戏内容

说到游戏内容，本作成功融合了潜入类动作、沙盒、经营、宠物养成等元素，其元素丰富程度不亚于号称沙盘王者的GTA系列。与其他潜入类游戏线性任务的设定不同，本作玩家可以自由选择阿富

汗、非洲和自己的基地3张地图，并进入类似于GTA系列的自由模式。你甚至可以不做任务仅仅在地图上闲逛。但在玩家接近一些特定地区时，会触发游戏的支线任务。部分支线任务还会直接触发主线任务。当然你也可以像沙盘游戏一样直接触发主线任务，或者回到自己的空中指挥部直接选择投送到某个任务地点。

与一般潜入游戏“为了潜入而潜入”的设定不同。《潜龙谍影5》每个主线任务都安排了大量的游戏目标。这些目标玩家第一次通关的时候是无法获知的（任务说明显示为问号），玩家只能在不知情的情况下“碰巧完成”，在重玩本关时游戏会提示玩家。这些游戏目标玩家很难一次性全部完成，某些目标需要玩家放弃潜入的玩法，勇敢扛起轻机枪和火箭筒把眼前的一切都轰成渣。所以说《潜龙谍影5》已经不是一个严格意义上的潜入游戏了，而更像是一个《武装突袭》的简化版，或者GTA的军事版。

除了互动上的丰富内容，游戏还充实着大量的细节。包括小岛秀夫招牌的可以当电影看的过场动画，大量对于潜龙谍影游戏世界以及背景历史故事的介绍，大量的收集元素、队友和宠物的养成、主角所在“钻石狗”部队的日常经营，更不要说本作还有素质不俗的多人游戏。诸多内容真的可以让玩家“玩一年”。

神一般的游戏剧情

如果说《潜龙谍影5》有什么缺点，那么只能说本作的过场动画绝对比同类游戏多出一倍。但是好在这些过场动画刚好呈现一个神一般的游戏剧情。本作也再一次证明了小岛秀夫作为“游戏圈的电影导演”绝非浪得虚名。游戏的剧情紧接着《潜龙谍影：原爆点》。Big Boss的组织被不明身份的人员根除，本人昏迷了10年，从医院醒来。从开始被人追杀，到建立“钻石狗”组织，发现幕后黑手“骷髅脸”的阴谋，到最后发现发生在自己身上的真正的“阴谋”。本作的剧情可以让任何一部好莱坞电影黯然失色。让每一个通关的玩家惊叹不已。

虽然目前小岛秀夫的制作室已经解散，但是从游戏剧情中我们不难看出《潜龙谍影5：幻痛》的故事并没有讲完。太多的谜题没有被解开，不知该系列是否还会有续作。但无论如何，这款神作将在游戏史中留下完美的一页。我们也希望未来无论是KONAMI还是小岛都能奉献出更多精彩的作品。P



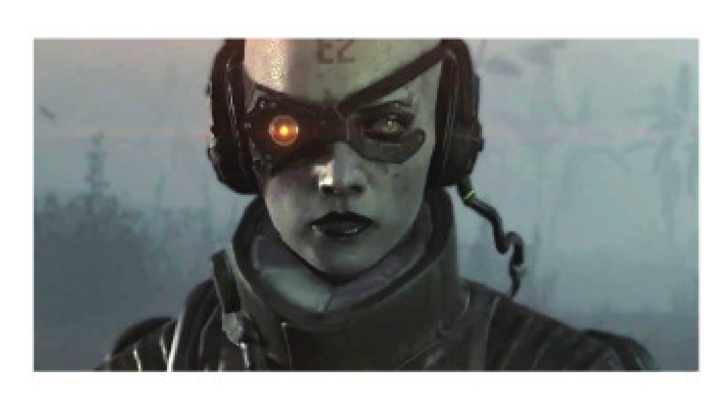


上左图 通过任务成功获得的奖励，玩家可以不断升级自己的行动基地，壮大自己的队伍

上右图 游戏的过场动画虽然很长，但是小岛出色的电影镜头应用使得过场动画比游戏本身还有有趣

下左图 游戏中对于生化武器描写不亚于《生化危机》系列，看来小岛在离职后可以出一款类似于《生化危机》的游戏了

下右图 除了在战场上厮杀，基地里的日常运营也有游戏的重要组成部分。运营顺畅的的母基地会给玩家提供更有效率的战场支援和武器研发，玩家也可以派驻自己训练士兵执行其他雇佣合同赚取利润





找回童年的变形金刚

文 | 莽月飘零



变形金刚：毁灭
TRANSFORMERS：DEVASTATON
开发 Platinum Games
发行 Activision
类型 动作
平台 PC/PS4/Xbox One/PS3/Xbox360
发售 2015.10.06
售价 $29.99

游戏改编的电影一直以来味道就不对，它们更像是披着游戏的外皮的纯电影而并非游戏改编电影，虽然有着游戏IP的噱头，但骨子里仍然是电影的套路，无论是《波斯王子》《杀手47》《生化危机》这种在游戏改编电影中质量算上乘之作，还是《拳皇》《铁拳》《如龙》这种平庸之作，亦或是尤维·波尔出品的一系列游戏电影烂片如《鬼屋魔影》，都与原本的游戏世界观相去甚远。所以悲观一点来看，明年的《魔兽世界》和《刺客信条》游戏电影能否与游戏贴合还真难说。

同样动漫或是影视剧改编的游戏一直以来也是令人感到忧心，加上前面说的各种游戏电影烂片，有太多太多例子来证明电影与游戏互相改编非常难以调和。不过《变形金刚：毁灭》的出现却注入了一支强心剂，毕竟，这可是有神谷英树、三上真司（目前已离开）等知名制作人拿出《猎天使魔女》系列的白金工作室出品。

经典G1童年记忆

作为一款粉丝向的游戏，只要能够让粉丝们满足就算成功，如果能够将非粉丝玩家变成粉丝那就是绝对的大成功。虽说粉丝群体有着共同的品牌信仰，同时也对某个品牌有着极高的忠诚度，但是一些专业粉和骨灰粉的口味确实非常刁钻，某一个细节不对就会惹恼他们。所以，想要讨好他们并不容易，但《变形金刚：毁灭》却可以说是距离成功不远。

《变形金刚》是1984年开发的系列玩具和动画片。虽然是红极一时的美漫品牌，但《变形金刚》与《忍者神龟》所走的道路完全相反，《忍者神龟》始于两位创始人的漫画，随后商业化而与彩星公司合作才推出了玩具。而《变形金刚》一开始就是孩之宝与TAKARA合作推向市场的可变型汽车玩具，为了推广产品而与漫威进行合作相继推出了漫画和动画，如今加上电影和游戏，《变形金刚》已经成为知名IP。

虽然有诸多版本，但作为80后童年所看过的《变形金刚》动画是美版《变形金刚G1》（The Transformers Generation 1）。白金工作室选择G1的理由也不难猜测，一方面70、80后如今已经经济独立且有一定的消费欲望和能力，另一方面G1的经典也是其他版本所无法超过的，电影版《变形金刚》主题游戏失败在先，选择G1非常明智。

《变形金刚：毁灭》在美工方面非常聪明，对于经典角色的刻画可谓细致入微，让粉丝丝毫挑不出细节上的毛病，作为一款以打斗为卖点的动作

类游戏而言一些无关紧要的细节在紧张刺激的战斗中是可以被忽视的，但《变形金刚：毁灭》在这方面丝毫不马虎，即便变形金刚身上的一些图案都与G1动画中的人设丝毫不差。细节的用心成就了极高还原度感动《变形金刚》的骨灰粉。而另一方面，场景和其他无关紧要的模型却能减即减，单调的地面甚至各种地形之间的过渡都很粗糙。如果不是卡通风格，这种潦草的过渡将会极为碍眼。另一方面场景中，甚至是过场动画中的汽车模型也是偷工减料的典范，一个个纸糊的汽车完全没有质感和重量感，在巨大变形金刚面前尤其别扭，尤其是第一章与Boss大力神的战斗中，散落的各色纸糊汽车简直就是一个笑话。

我们可以看到白金工作室并没有尽全力打磨这部艺术作品，更像是完成一个商业作品：该认真的地方认真，该糊弄的地方也丝毫不会花费额外精力去打磨。但是得益于该认真的地方足够认真，《变形金刚：毁灭》的实际表现还说得过去。

战得爽，跑得累

作为动作游戏，另一个该认真的地方必然是游戏的动作、战斗部分，而不必认真的地方则在于养成、装备、关卡设计、场景、战利品等方面，这一点白金工作室依然拿捏非常到位。游戏可操控角色为擎天柱、大黄蜂、钢索、横炮和千斤顶，虽然攻击方式只有轻击和重击两种，招式的变化只有轻击重击不同的排列组合，但是加上二段跳跃、跳跃重压、瞬间变形、瞄准射击等诸多额外辅助攻击手段，得益于游戏流畅的战斗系统，让每一仗都畅快淋漓。游戏每一名角色都有自己的战斗风格，或是擎天柱的稳健、或是大黄蜂的敏捷。无论是从战斗的动作花哨程度还是从切实的手感上来品鉴，《变形金刚：毁灭》都做到了〞五朵金花各不同〞的程度，白金工作室抓住了又一个讨好粉丝的关键点。

但是在战斗系统之外就做得非常差了。游戏关卡设计简直不能忍，平淡如水就算了，杂乱无章的前进路线，粗制滥造的背景模型，有限的分岔选择，极不科学的道具或是收集物品的布局等等都可以用糟糕来形容，这些本应经过计算论证测试的内容更像是随性而为。玩家激活一个限时物品箱之后却惊愕地发现物品箱在极为诡异的地方出现，需要跑过去，而且有时候就算看地图也很难在第一时间找到箱子位置，好在物品箱不会在战斗时出现，不然玩家根本无法做到获取补给与战斗兼顾，更何况补给箱在激活出现一定时间后会消失。游戏的装备和养成系统也是敷衍的厉害，玩家可以通过战场点、芯片槽、四种装备的武器栏提升角色战斗力，麻烦的是高级战利品只有高难度下才能够获得，芯片、装备只有指定阶段才能获得，加上敌人的战斗力会因难度的增高而提升，玩家强敌人也强。因此成长和培养系统完全是一个幌子，是一个个骗哄玩家成长感的障眼法。

玩家的游戏流程就是跑到剧情点观看过场动画后开打，然后再继续跑下一个剧情点，简单无脑，吸引玩家继续游戏的动力全靠优秀的战斗系统和还算有趣的剧情以及G1原班人马的配音撑场，如果战斗系统一团糟，那么游戏必然烂作无疑。白金工作室很聪明的在该发力的方面发力，而在可偷工的地方极尽所能地惜力，这个度的拿捏着实高明。但正是由于除了G1变形金刚风格和战斗系统之外的短板，虽然变形金刚的粉丝们会有不低的评价，但是在普通游戏玩家眼中却是平淡的中庸之作。

毕竟这是一款粉丝向的游戏，讨好的玩家群体有限，在动漫改编游戏屡败屡战的业内环境下，能够做到如此地步已属不易：如果你是变形金刚粉，如果你的童年里有《变形金刚G1》，游戏值得一试，游戏最后镇天威的苏醒绝对会震撼到你。P

左上图 玩家可以操控五名经典博派汽车人与狂派战斗
左下图 第一关就要与大力神对决
右图 战斗特效颇为华丽，即便是变形汽车形态冲撞也有不错的视觉体验

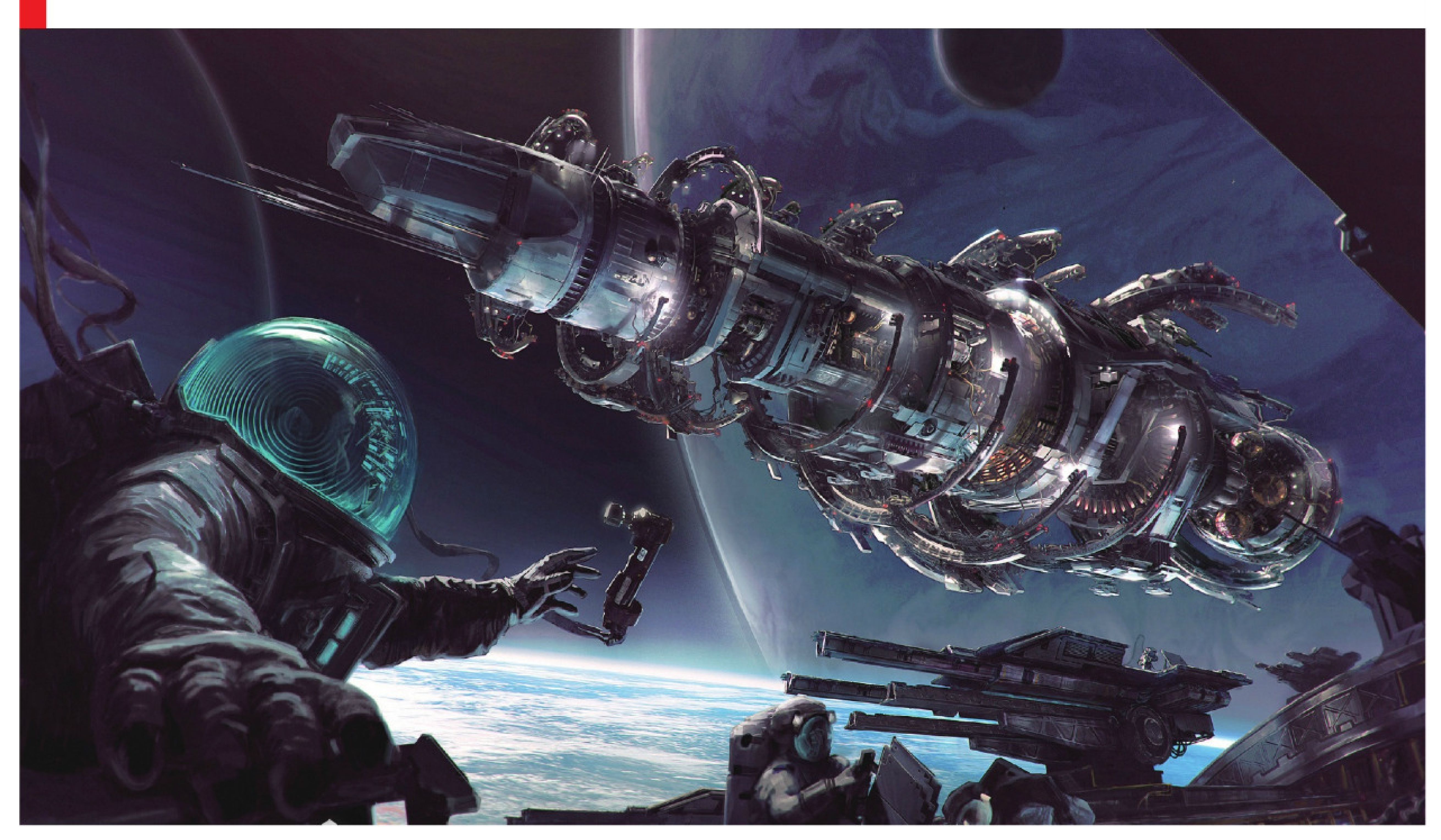






宇宙对轰的一支新秀

文 | 科曼奇计划



自从《坦克世界》火了以后，诸多类坦克世界游戏就相继进入我们的视野。基本模式无非是同类的坦克/飞机/舰船对轰，无视真实战场的复杂性，同时利用复杂的科技树系统来坑玩家们的钱包。随着时间的推移，这类游戏的题材逐渐扩大，于是宇宙题材的同类游戏出现也不是什么稀奇的事情了，之前已经有《星际冲突》（Star Conflict）这样“宇宙版战争雷霆”的游戏出现，并获得好评一片，而今天我要介绍的，是一款尚在A测的另类宇宙对轰类游戏——《破碎空间》（Fractured Space）。

破碎空间
Fractured Space
开发 Edge Case Games
发行 Edge Case Games
类型 即时战术
平台 PC
发售 2014.10.20
售价 $10

大舰船作战

如果说《星际冲突》算是宇宙版的《战争雷霆》或者空战版《飞机世界》的话，那么《破碎空间》则是一个宇宙版的《海战世界》。玩家不再操控灵活机动的小型飞机体会爽到爆的个人英雄主义。而是操控以往这类游戏里作为背景和陪衬的“傻大黑粗”的大型宇宙战舰。体会一把“舰长”的感觉。游戏的舰船分为驱逐舰、旗舰和支援舰三类。他们的特性从名字就能看出来，驱逐舰具有高攻击和灵活度，旗舰具有高防御和火力压制能力，而支援舰则是“奶妈”，提供从修理到控场的一条龙辅助服务。

这样的设定使得《破碎空间》的节奏十分缓慢。玩家操控着这些“大家伙”慢悠悠晃着，然后慢悠悠用火炮对轰，释放战斗机群，发射反舰导弹，利用宇宙中漂浮的小行星群互相进行游击战。每场游戏往往持续20分钟到半小时不等。所以《破碎空间》也是同类游戏中少有支持中途加入和中途退出的游戏。同时玩家死后也不会像同类游戏一样强制拉入观看模式，而是会在30秒后重生（重生速度都那么慢）。反过来看，这倒使游戏的休闲程度增加不少。只需要6GB，玩家就可以体验EVE和《星际公民》里的那种史诗级战舰对轰，却不用为后勤、交易之类的东西费神。更何况这个游戏只需要10美元，氪金商店能够购买的内容对于游戏平衡性的影响也不是十分大（毕竟它已经收过钱了）。

战略为王

既然是舰队作战，《破碎空间》自然也不会让玩家只去考虑“如何在某个小行星后面阴死你”这么Low的战术层面问题。游戏的理念自始至终围绕着“战术为战略服务”这一命题，所以《破碎空间》的

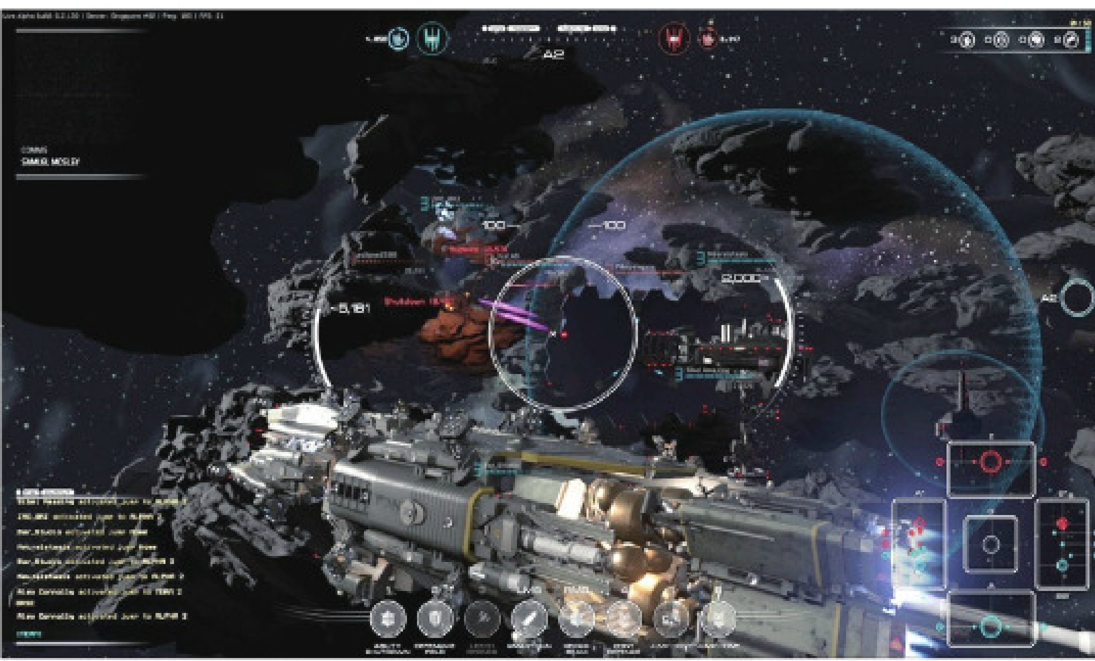
游戏规则相比于同类游戏来说要复杂很多。制作组成功引入了一些MOBA游戏的元素。玩家的最终目的依然是占领敌人主基地，但是制作组将地图分为了5个独立的空间。空间之间需要玩家操控飞船折跃过去。空间中分布着一些元素采集站和一个通向对方主基地的折跃中转站。玩家可以通过占领元素采集站获得资源，然后回到自己的基地或者折跃中转站升级自己的护甲提升战场的生存能力，同时尽可能通过消灭敌人或者打游击的方式占领对方的折跃中转站，以便能够折跃至敌方主基地获得胜利。

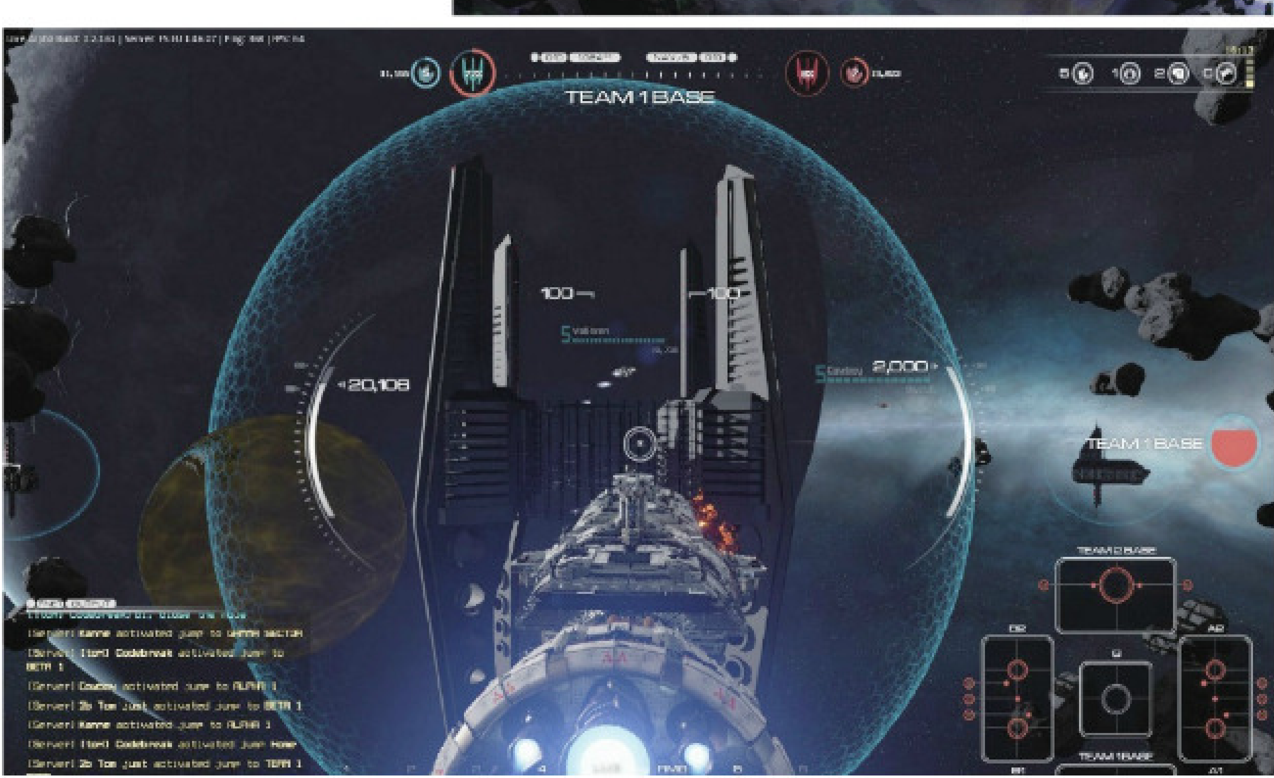
这种略微复杂的游戏机制使得《破碎空间》的玩家虽然不需要大量的操作，但是要有极强的战略意识。一方面，玩家需要尽可能占领资源采集站以获得更快的护甲升级速度，从而提高在战场的生存几率，这就类似于MOBA游戏中的“英雄等级”。另一方面，玩家还需要通过诱导、佯攻、压制等方式，在防守自己的折跃中转站的同时占领对方的折跃中转站，以求顺利折跃至敌方主基地进行占领。因此《破碎空间》不但考验玩家的战术技巧、舰船等级、武器搭配，更考验玩家的战略思维和大局意识。由于折跃技能的CD很长，玩家需要根据队友目前的反馈，合理选择折跃的路线。或者走全面压制政策，始终抱团以多欺少。或者打游击路线，通过走位上的优势以少胜多。又或者大唱“空城计”，利用少量科技含量高的舰船在某个空间制造“大动静”吸引对方舰船折跃，然后主力部队趁机在另一个空间快速占领资源和中转站……总而言之，《破碎空间》的机制设定使得游戏多了一些战略游戏的成分，从而成倍的增加了游戏的乐趣。

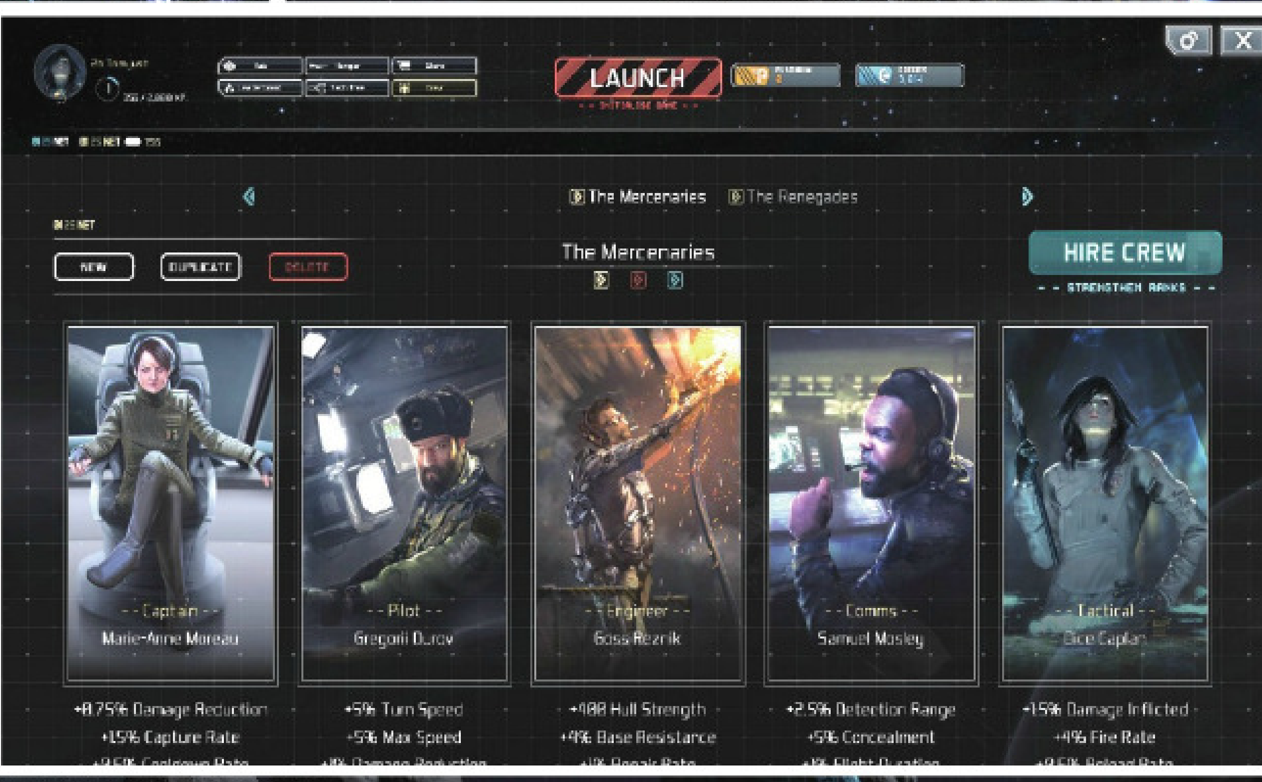
作为一款尚在测试的游戏，《破碎空间》表现出了极强的潜力。虽然目前舰船的数量还不多，且作为虚幻4引擎打造的游戏，画面只能用勉勉强强来形容。但是随着游戏的不断完善，相信它会成为“对轰游戏”中的一支新秀。 P

上左图 游戏的过程就是在宇宙空间中用“大家伙”们慢悠悠的对轰
上右图 密集作战时本作更容易让人联想到EVE
中左图 补给站相当于同类游戏中的“旗”，可以被占领，占领后的补给站可为玩家的飞船提供保护并同时回复其生命值
中右图 与《坦克世界》不同，飞船上不同的船员并无经验之分，但有不同的特技能够给予飞船不同的属性加成
下左图 作为一个对轰网游，怎么少得了氪金商店呢？虽然本作并不是免费游戏……
下右图 目前公测只有一副地图，分为5个空间，玩家需要通过折跃在不同的空间中进行来往

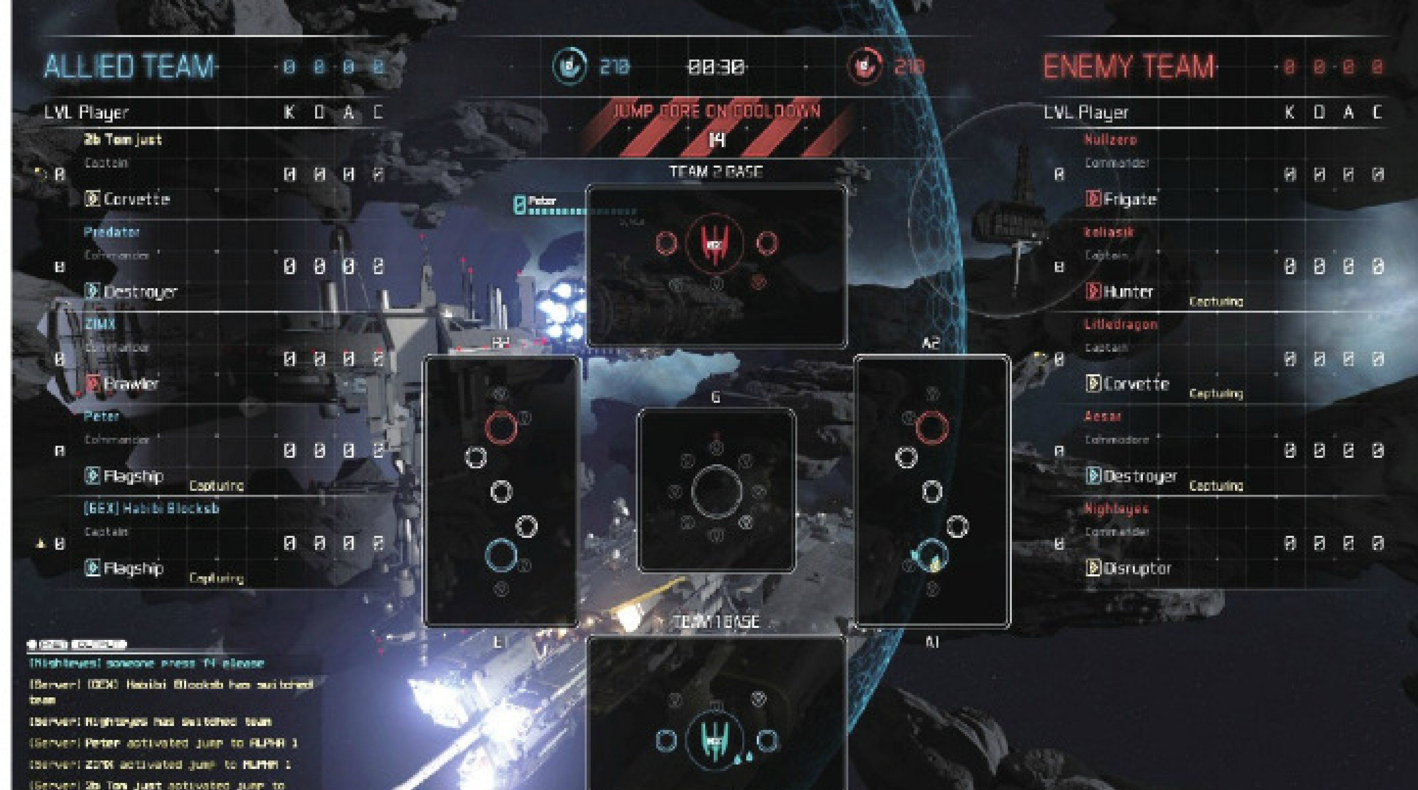












潮起潮落又一个周末

文 | isblue



玩过《文明》系列的同学，也许会与我有同样的感受，那就是好不容易有一个周末的空闲时间，打一盘《文明》结果转眼就发现天边露出了鱼肚白，到第二天早晨了。每每想着“再来一回合就存盘”，但总是不自觉地又点击了下一回合。《文明》系列的魅力正在于此，如果以这一条来评价10月新作《文明：太空 潮起》这部新资料片的话，它显然是合格的，因为它又成功地吞噬了我一整个周末的时间。

非战：4X游戏的魅力

随着接触游戏的增加，除了传统的RPG等分类之外，玩家们也接触到了更多细分游戏的方式，比如Roguelike或是4X游戏等等。而《文明：太空》便属于典型的4X游戏。

所谓4X指的是探索（eXplore）、扩张（eXpand）、开发（eXploit）和消灭（eXterminate），包含这些要素的游戏就称为4X游戏。从4X的用词可以看出，战斗只占其中之一，并不是4X游戏的核心要素，只是它的一个组成部分。

文明：太空 潮起
Civilization：Beyond Earth - Rising Tide
开发 Firaxis Games，Aspyr
发行 2K Games
类型 回合策略
平台 PC
发售 2015.10.9
售价 $19.99

在《文明：太空》中，战斗也不是核心，所以资料片“潮起”主要加强的也非战斗，而是4X要素的其他几个方面。

正如新资料片“潮起”这个副标题所明示的那样，水上城市是新资料片主打内容。原版城市只能建立在陆地之上，在资料片中，新城市可以直接建立在水中，开发海底资源。水上城市的扩张方式也有所变化，不再通过文化扩张，而是通过城市的“移动”而扩张土地。理论上，玩家可以让自己的水上城市“走”到对方的家门口，而将海上资源尽数占领。

水上城市的设计大大改变了游戏的战略观，让《文明：太空》不再像一个《文明5》的大型MOD，而可以有自己的战略了。在海里码下前线城市不断“前进”，而在前哨城市后面再插下殖民点等打法让玩家有了更多的战略选择。同时，水上城市没有陆地的凭依可谓四面受敌极易被攻破，如何建立一只强大的海军用以保护水上城市也成为玩家需要关注的，海军不再只是游戏的鸡肋。

可惜的是“潮起”制作团队依然没敢走得太远，诸如陆地改造或冰川融化影响海平面之类的设计依然没有被引入到游戏之中。陆地大国与水上大国的新型

对决自然也就看不到了。资料片的战斗依然与《文明5》一样只维持在战术层面的士兵与装甲车对战，并没有加入更多的战略元素。

除了水上城市之外，游戏在其他方面也有改变，比如在外交方面游戏加入了许多新元素，玩家的种族特性被转化成一些特定技能，玩家可以与不同势力签订协议来交换这些技能，从而加强自己。另外，《文明5》中的贸易也引入“潮起”之中，玩家与友好盟国之间的关系更为紧密，外交态度的随意改变则会让玩家付出更多代价。只为一城一兵而宣战是否值得，往往需要玩家深思。

外交上的种种改变只为加强一点，就是“非战”，《文明5》被戏称为“野蛮5”受最多诟病的就是“战争解决一切”，大多数时候游戏发展到最后都变成世界大战，通过武力去取得胜利。在“潮起”中，外交上的种种变化大大提升了玩家宣战的成本。不过即使如此，战争依然是游戏中解决问题的最终手段。更何况资料片推出时在外交方面存在诸多Bug，比如我就遇到电脑AI莫名其妙全体向我宣战的情况，前一回合还都是同盟关系。这些Bug只能期待补丁的修正了。

保守：未知的矛盾

说了那么多改进，但“太空”依然是“太空”，小处的修补无法改变游戏本身的缺憾。“太空”的一大遗憾就是面对未知的保守。

总体来说，《文明：太空》是保守的，面对未知的宇宙，制作方没有放飞自己的想象，只是用他们最熟练的方式嫁接出这个游戏。资料片中的内容大多是《文明5》资料片的影子，虽然让游戏更为完善，对我等周末党来说也足以大杀时间，但却没有什么惊喜，一切似乎都在意料之中。

本来作为“太空探索”题材的游戏，“潮起”可以带给我们更多，比如新的星球类型。不要再拘泥于地形是大陆还是群岛，而应该让我们选择更丰富的外星类型，比如冰川、沙漠甚至液态金属星球。同时让不同星球的环境更有特征，不要总是瘴气，有沙尘暴、恒星黑子风暴、彗星陨落……像彗星陨落这样的事件，可以让全球势力共同努力建造轨道卫星去对撞缓解危机，类似《文明5》中的世界博览会一样。如果能在此基础上给不同的星球设计不同的生态则更能锦上添花，比如冰川星球上沉睡的巨大生物，金属星球上的电子机械生物，类地星球上的群居生物等等。不同的生态需要玩家解锁不同的科技，以不同的策略应对，肯定能让游戏更具可玩性。“潮起”中加入了新的胜利条件就是与有生命的星球沟通信息，如果能在此基础上走得更远就好了，可惜我们在游戏中只感受到小修小补的保守。

“潮起”并没有改变原有的框架，只是在框架内缝缝补补，难脱桎梏。毕竟这打着“席德·梅尔”招牌的游戏，不可能变成另外一种模样。至少它杀掉了我们一个个的周末，便是不错的游戏。最后只想补充一句，多人游戏依然太拖拉……P

左上图 水上城市是新资料片的主打内容
左下图 外交界面加入了许多特性可供选择，改变选择需要付出相应成本
右上图 战争依然是解决问题直接有效的手段
右下图 “太空”中的奇观建造依然让人不太有感觉









Core Design与古墓丽影沉浮录

文 | 无声畅游



熟悉“古墓丽影”系列的玩家都知道，这个系列其实可以划分为两个派别：一个是由水晶动力开发的现代风格作品，另一个则是所谓的经典时期作品（Classics），它的开发者是一个名叫Core Design的英国工作室，那是一座遗失了就再也找不到的艺术孤岛。

组织松散的英伦艺术之家

纵观整个游戏业界，还很少有开发厂商像Core Design这样，能够创造出如此成功的作品和家喻户晓的明星人物，可公司本身的名气却怎么也打不响。它与古墓丽影这个红得发紫的品牌之间怎么也划不起等号。其实，Core的历史比古墓丽影还要早许多，它的前身是Gremlin Graphics德比工作室，由Jeremy和Adrian Heath-Smith两兄弟创建，具有纯正的英国血统。最初，它只是由一群美工和程序师组成的一个松散组织，主要面向当时的主流家用电脑平台，包括Commodore 64、ZX Spectrum、Amiga、Atari ST和DOS等。

作为Core早期作品的亮点之一，《Rick Dangerous》是一款印第安纳琼斯风格的平台动作游戏，可被看作是古墓丽影和Spelunky的综合体。其他早期作品还包括《Chuck Rock》，一款具有典型英国粗俗滑稽剧风格的横版卷轴平台游戏；《AH-3 Thunderstrike》，一部评价颇高的武装直升机模拟游戏；《Banshee》一款架空历史背景的街机式射击游戏。

Core还是第一家获得世嘉Genesis游戏开发授权的英国工作室，1990年，它甚至建立了自己的发行和分销部门。Core很快就成为Amiga和Sega CD游戏的有力支持者之一，这也让它在1994年受到外界青睐而

被CentreGold买下。当Eidos于1996年4月以1760万英镑买下CentreGold后，Core也就顺理成章地成为这家新兴巨头的旗下工作室，而此时距离古墓丽影的问世只有六个月。

一直到这一时期，Core的组织结构依然以松散著称，所有权的更迭并未影响到公司的自主权。对此，从1992年加入公司一直干到2003年Core分裂的美工Roberto Cirillo是这样评价的：“我们拥有许多自由。对我而言，这里更像是一个有才华的艺术家聚集的地方，他们是来展现游戏开发的各种创意和技巧的，而并不像是一座真正意义上的‘办公室’。”

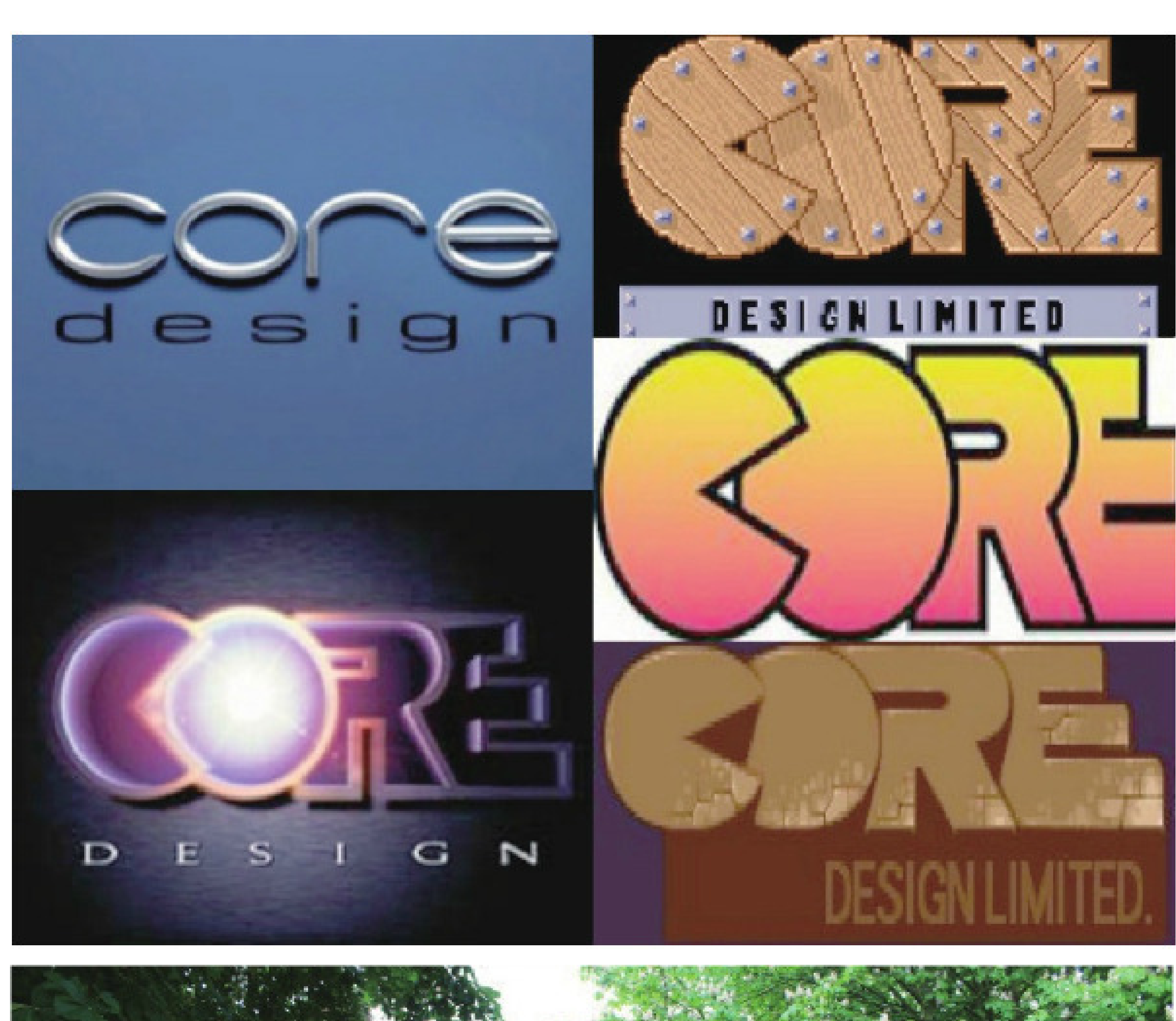
Gavin Rummery，1995年加入的程序员，在Smith兄弟离去后升任工作室经理，同样有着类似的回忆：“Smith兄弟并不怎么管我们。他们通过自己的成功经历清楚地知道，只有让我们这些才华横溢的狂热分子放手去干，就一定能搞出一番大名堂。”

程序员们简直就把公司当家了，而且这里确实也很有家的感觉，因为公司的办公楼就是由一座巨大的维多利亚式建筑改建而成，只不过大楼内部实在是乱七八糟，所有团队成员都挤在一些小屋子里，至于开发《古墓丽影》的那间屋子里，最多也就能容纳六人。

他们从来没有花力气去制订什么设计文档或真正的计划。所有人都是尽自己所能往游戏里堆东西，然而这种做法却奏效了。公司内部也从未设立过正式的等级制度，甚至连测试人员都能提出自己的意见，并受到应有的对待。

Andy Sandham，古墓丽影3与4代的关卡设计师和编剧，曾在Core的求职面试中成功推销了《Blam! Machinehead》（一款3D车载射击游戏），回忆到：“关于任由员工发挥创意，有一个很好的例子，就是我写过一个杀死劳拉的本子（居然在《最后的启示录》中实现了），之所以这样写，是因为我们在开发四代时都对这个故事感到厌倦了。因此我们决定杀死她……我不记得我们是否向Jeremy提到过这一决定，不过当他知道这一点后，不仅没有生气，反而还很高兴。他居然能够允许我们对一个家喻户晓的明星人物做这样的事情，实在太让人意外了。这表明高层信任我们，他们信任我们的创造力。”

当然气氛不可能总是这般宽松愉悦，有时候也会有高度紧张的时候。Nathan McCree就曾看到有些员工走出办公楼时面如土色，疲态尽显，他们通常是连续工作了72小时而没有睡觉的。在公司大楼的各个角落都摆有折叠床可让人睡一阵子。但更多









左上图 Core Design在不同时期采取的logo变迁，在古墓丽影和劳拉耀眼光芒的遮掩之下，Core这块招牌显得并不是那么闪耀

左下图 坐落于德比郡阿什本路55号的这座宅园即是Core的办公楼，或者也可说，是Core开发人员的家，一个到处皆可倒头即睡的地方....

右上图 Core的早期作品AH-3 Thunderstrike，业界的悲哀即在于：在技术简陋的上世纪90年代早期，许多开发商都热衷于开发军事模拟这样的重度游戏，而到了技术纯熟的当今时代，这类游戏却几乎销声匿迹

右下图 古墓丽影最初的开发人员合影，中间那个低着脑袋，略显腼腆的短发男子即是日后被誉为劳拉生父的Toby Gard，其风头完全盖过了两位创始人兄弟

的人就在他们的桌子下打地铺，甚至靠在椅子上打盹。有人看到，就连碗柜里都有人睡。

由于没有人直接监管，Core开发团队的日程计划常常被打乱，他们通常在一个项目中要渡过六个月的压榨期，此期间每晚都要工作到凌晨两三点，当然这对当时年纪尚轻的组员们而言还吃得消。在前一个项目完成后，接下来就是四个月的划水期，可以打打酱油，并开始规划下一部作品。

步子迈太大

随着Core在90年代末00年代初的极速扩展，这套工作方式不再适用了。更大规模的团队当然需要建立更严密的组织结构和等级制度，因为员工数量的增涨意味着员工之间的交流变少了。这也是当今众多新兴企业面临的窘况，扩张得越快越大，也就越没有人情味。古墓开发早期那种家庭般的亲密氛围逐渐消散了，曾经每周四都有二三十人结伴去酒吧的狂欢之夜也不再有。外来者的大量涌入打破了原有的平衡，新员工都是批量式招入的，其中有不少都是来自同一家公司，他们很快就自成一派，同时又无法真正地与老员工融在一起。

特别是在原创作者Toby Gard离开后，古墓团队成为了一个封闭的但又享有特权的小圈子。外来的成员要想进入这个天选之组，恐怕要像希腊神话中的赫拉克勒斯那样，完成12件不可能的苦差方能与诸神同列。

随着古墓所赚取的版税开始源源不断地滚入，立刻在古墓团队和“其他”团队之间引发了紧张对立的情绪。虽然古墓团队拿的奖金高是理所当然的，但还是引起了其他人的嫉妒和不满。这自然也造成了公司内部的动荡。当时Core正在同时开发好几部作品，但非古墓项目组的成员因为拿不了那么多钱，成天怨声载道，使整个公司的气氛降到了冰点。

下图 外界总是习惯于将身材性感的女主角劳拉视为古墓丽影成功的最大因素，但是当你真正进入这个世界时，会发现那充满神秘色彩的探索氛围才是其最大魅力所在



一炮打响后的迅速迷失

虽然当时名气还不大的Core和Eidos正在开发一部3D大作并不是什么秘密，但一直到1996年6月之前，都还没有什么媒体机构对此表示出兴趣。好运来自一块3Dfx的显卡，它将《古墓丽影》变得华丽气派、光彩夺目，一如劳拉的贵族身份和气质。经过E3上的演示之后，几乎所有杂志都想找开发者约谈，Core和Eidos瞬间成为了媒体的宠儿。

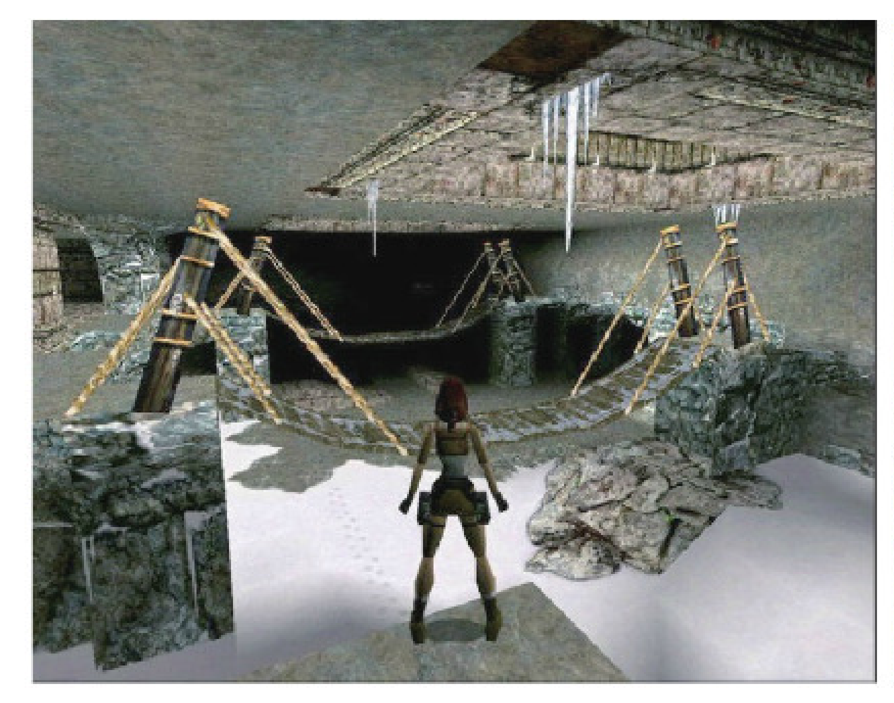
很快，《古墓丽影》就登上了销量排行榜的顶端，在头12个月里达到了惊人的250万销量（随后十年的累计销量更是高达700多万），同时赢得了广泛的赞誉，除了设计巧妙的3D解谜和平台动作要素之外，最让人津津乐道的当然还是那位身材丰满、一头褐发、身着热裤的女主角了。集力量、智慧和性感于一身的劳拉，犹如一股清新的晨风，吹进了满是暴力肌肉男的游戏世界。更巧合的是，劳拉几乎是与辣妹组合同时发迹的，更为她增添了几分传奇色彩。

但问题也随之而来，Eidos在市场宣传中过于强调劳拉性感的一面了。在各种海报和广告中，劳拉总是穿着暴露的装束，摆出撩人的姿势。这不仅大大超出了电子游戏应有的范畴，也背离了Core打算树立一位漫画式女主角的初衷。根据Sandham的回忆：“市场部的人都是一群蠢货，他们总是提出一些我们无法满足的白痴要求。我们甚至都不曾与市场部的人见过面。他们就像一双无形的手，在最后紧张的赶工阶段不停地扰乱我们的工作。”

作为劳拉的原创设计者，Toby Gard对于古墓的营销策略是有着自己一套想法的。他想努力提升劳拉的格调，将她设计成为一位久经历练、充满故事的人物，同时又要保留让人不可触摸的神圣感。但是，当他把这些想法告诉Eidos时，市场部的人却没有表现出丝毫的兴趣，还警告他走远点，别来指挥他们的工作。公司内部再一次充满了火药味。

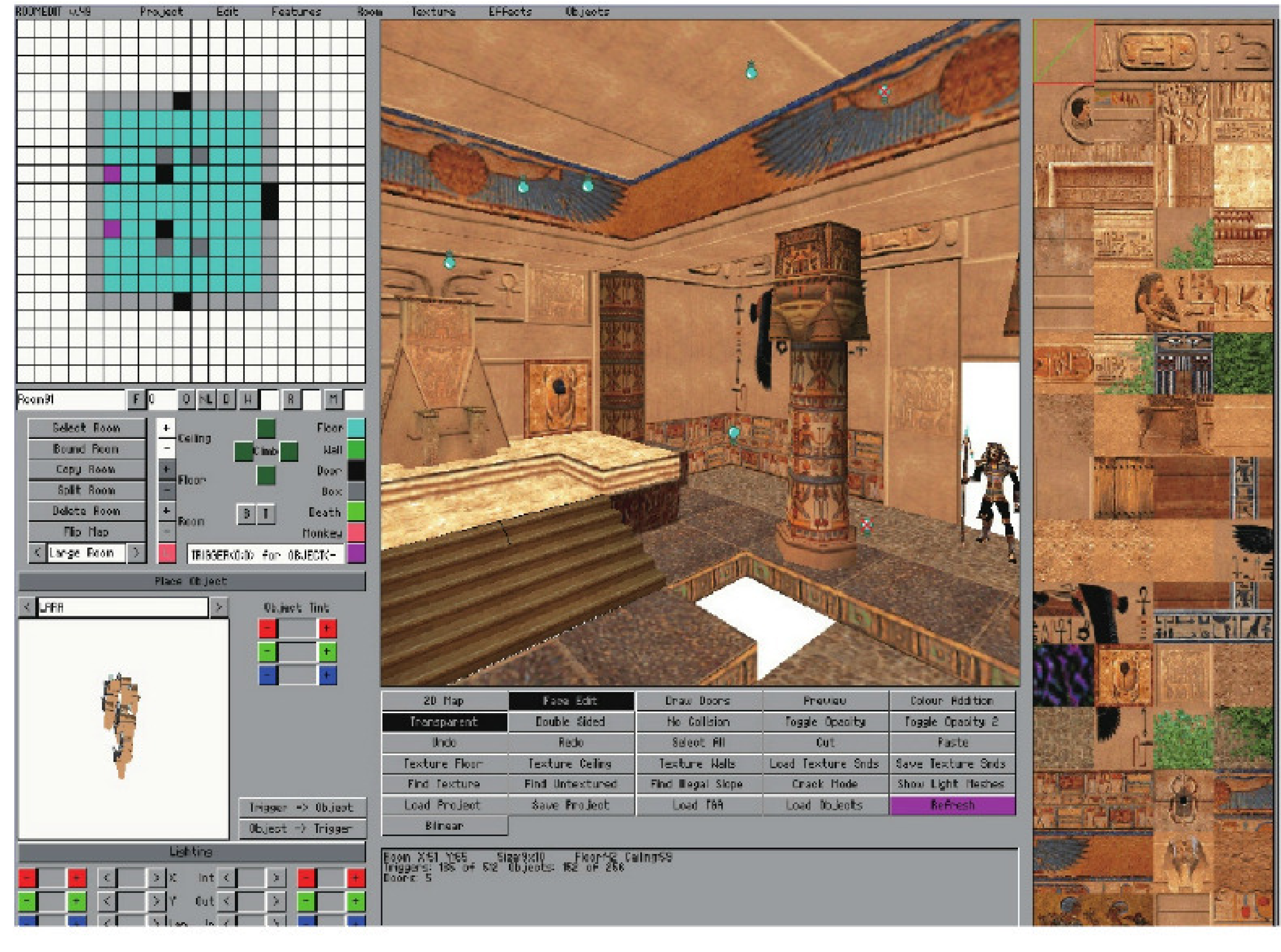
Gard的情绪从此变得低落起来，他开始与程序师Paul Douglas策划离开，他俩一刻也不想为Eidos已经公布的续作工作。他们甚至硬拉住Rummery等人，问他们有没有兴趣一起离开。但是后者选择留下，只是不想抛却古墓每月带来的高额版税收入，同时他们也想把很多没有在原作中实现的点子投入到续作中。而Toby和Douglas却在一周后消失了。

最终，古墓II基本达到了开发组所构想的摸样，但这也耗尽了他们的全部精力和热情。他们彻底榨干了现有的引擎，因此计划让古墓歇上几年，下一部系列作品将从PS2上起步。可Eidos的高层却下令继续在PS1上开发新作，当然，如果原团队不想做，就换由Core的另一波人马开发，而这一做，竟然又是连续三作。可惜这三作的口碑都不是太好，因









上左图 一张图诠释古墓丽影独有的场景特色，孤独感（loneliness），深邃感（solitary）与隔绝感（isolation）。也只有Core的经典系列作品（classics），才能将这一切特色淋漓尽致地展现在玩家屏幕面前

上中图 二代一开始来到了风景优美的水城威尼斯，至今还有不少爱好者在争论一代和二代谁才是最经典的古墓作品

上右图 劳拉当性感偶像的市场营销手法让Gard等原创人员感到了深深的失望



下左图 虽然历代记是最被人遗忘的作品，但它附带的关卡编辑器却意外地使Core时代古墓丽影的生命力延续至今

下右图 在目前头号古墓自制社区trle.net上，仍然活跃着大量热心的业余爱好者，哪怕到了最近两年，每年仍会新增上百个关卡

为每作的开发周期实在太短，暴露了一大堆的问题一。III代太过庞杂，且难度过高，因此很不受日见挑剔的媒体待见。四代《最后的启示》有所回暖，但因聚焦于埃及显得格局过小。五代《历代记》则成为系列公认的败笔，至今未能翻身。

随劳拉一起堕入黑暗

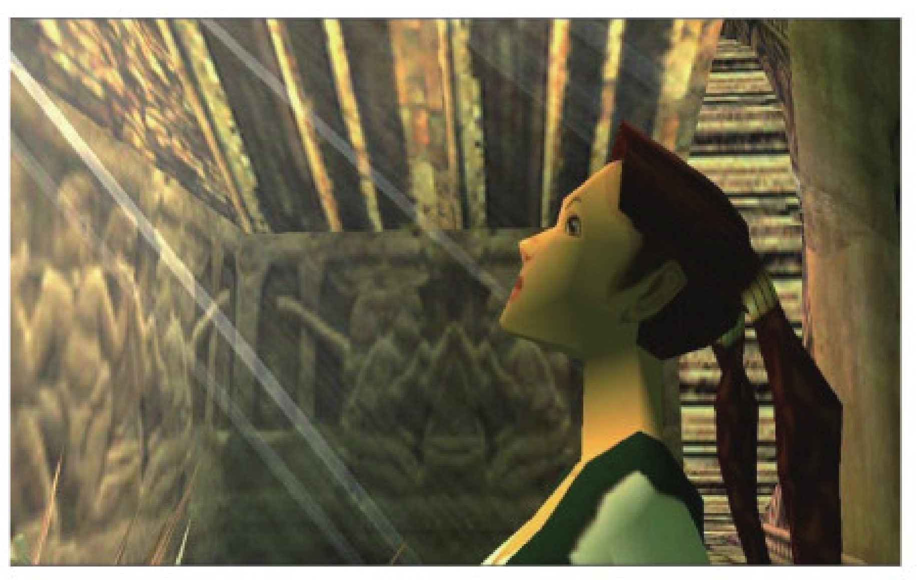
就在《历代记》推出时，Core的另一个新团队已在秘密地开发着系列的第六部作品，这一作终于要登上承诺已久的PS2平台。然而这部《黑暗天使》却成为了一场灾难，而灾难的根源不仅仅在于PS2开发方面的技术难题。

在开发者获得了PS2的开发套件后，他们打算让劳拉遍访世界上的每一座主要城市，而且这其中每一座城市都是参照GTA的规模构建的。不过开发组很快就认识到这一切是不可能实现的，他们立即动手砍掉了90%的预计内容。游戏的引擎也被扔弃并重新开发，剧情设定也另起炉灶，并加入了一名分支主角Kurtis。然而这一切都被最后一年混乱不堪的开发工作给毁了。

根据Rummery和资深美工Adrian Smith的回忆，最后一年的内部开发环境是支离破碎的，反复不断的增删修补工作吞噬了整个团队。这支团队大概有三四十人，他们没有任何有组织的规划，不清楚谁是负责人，很多人戴着耳机工作，对其他事情不闻不问。有些人早上来到公司甚至都不知道当天要做些什么。不同工作区的人员根本不愿互相交流，就连Jeremy也无力将这艘行将覆没的大船扳回正确的航道，因为他当时还在监督Eidos的其他项目，经常整日不在公司。可以说，他这一次比以往任何时候放手得更加彻底。

公司内部本就低落的士气由于诡诈的办公室政治和黯淡的前景进一步受挫。在好不容易有Jeremy和Adrian出席的定期会议上，两兄弟的咆哮声加剧了人们对于丢掉工作的恐惧，其实这是两人把Eidos对Core管理层施加的压力转嫁到了对此并不知情的基层员工身上。

无论如何，《黑暗天使》漫长的开发工作在几经周折之后终于要结束了。尽管支离破碎Bug缠身，《黑暗天使》还是卖出了250万的可观销量。但随之而来的恶评如潮和一面倒的负面公众反应，让Eidos高层即便是有意对外界评论充耳不闻，也还是坐不住了，最终决定将《古墓丽影》这个品牌交给更值





左图 其实早在《最后的启示》中，开发者就已经杀死了劳拉，同时耗尽了自己最后的一点灵感
右图 这里所着力呈现的阴郁湿冷的巴黎一隅，也成了问题多多的《黑暗天使》最好的写照

得信赖的美国工作室Crystal Dynamics。这一决定让Core上下一片震惊。

Rummery对此痛苦的回忆到：“老实说，这就像抢劫，他们拿了我们的东西就跑掉了。我们感到自己像是遭到了洗劫，我们的东西被偷走了。”Rummery曾因此短暂地离开了几个月又回来了，他现在的任务是率领Core开发一项统一的技术规格，不再像以往一样每部作品都换一个引擎。在退出了那个噩梦般的项目后，团队的士气开始回升，他们希望从所犯的错误中汲取教训，重拾信心，重新上路。但Eidos却有其他的想法。

Jemery在Eidos总部曾得罪了不少人。他们正好利用这个机会将他扫地出门，因而在名义上给他放了一个带薪的花园假期。Core因此一分为二，创始人兄弟率领一半的成员（约30人）成立了Circle工作室，但是却被Eidos安插了许多临时管理人员。另一半的人则留下来，看看接下来会不会有什么转机。

但是Core的根基却因为这次分裂发生了动摇。连管理层都走了，剩下的员工完全失去了方向。更令他们难以释怀的是，他们仅仅犯了一个错误，就被无情的抛弃，甚至连一个弥补错误的机会都不给。难道说这区区一个错误还抵不上他们的六部作品为Eidos带来的巨大利益吗。

曾在《历代记》之后离开公司又于2005年回归的Andy Sandham对此作了精辟的总结：“在高层眼中，我们不过是一些老派的牛仔，穿着叛逆的装束，与时代脱节；而Epic、Crystal Dynamics这样的美国工作室则是新时代的职业典范。他们能够按时按量地完成预定任务，并且能够与市场部门紧密协作。反观我们，则是一些过时的牛仔，捣鼓着所谓的作坊式创作工作。”而业界的未来在于集团化作业，游戏的开发进程就是达成一个又一个的里程碑和延伸目标，并在市场宣传机器的密切配合之下，强力打造出一个个响当当的游戏品牌。

最后的王牌

Rummery在2004年11月成为Core的主管后，打算做最后一搏，挽救这家濒临灭亡的工作室。一天，程序师Richard Morton和Phil Chapman向他展示了新作Freerunning的引擎。他们认为可以利用该引擎技术开发一部古墓新作。Rummery认为这个主意不错，因为马上就要到古墓丽影诞生十周年，正好乘势推出一部重制周年纪念版。对于该作的前景，Capcom在2002年推出的生化危机重制版是个很好的先例（2015年的HD版可以算作重制版的重制版）。

他迅速整理好该作的开发思路，并向Eidos/SCi推销自己的构想（SCi于2005年收购了Eidos），并受到了欢迎，于是Core迅速召集了一批曾开发过古墓经典系列作的原班人马，开始使用新引擎重制系列第一作。一切都进展得很顺利，但Crystal Dynamics却在背后捅了一刀，他们也制作了一部Demo与其展开竞争。

CD不知通过什么方式说服了SCi的制服组，使他们确信，将这个品牌的所有开发工作放在一个工作室内是最合理的做法。于是Core的项目被枪毙了，如果不是事后有人泄露，根本就没有人听说过古墓丽影的周年纪念版还曾有过原班人马制作的版本，因为在大多数人的印象里，Core在黑暗天使的灾难后，就不再是一个有效的存在了。

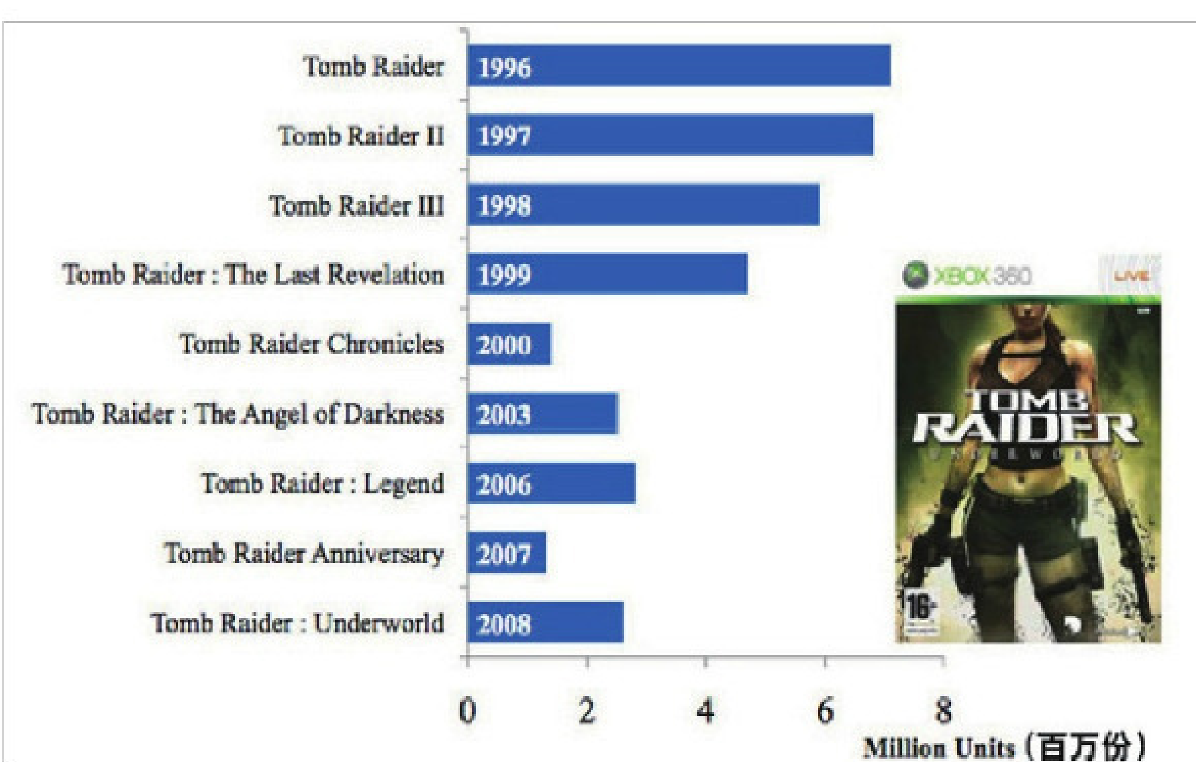
十周年版的破灭，彻底断绝了Core翻身的希望。这家工作室随后又浑浑噩噩地度过了几年，不情愿地开发了Shellshock 2，然后被卖给了Rebellion，又制作过Rogue Warrior，更名为Rebellion Derby的Core于2010年3月正式关闭。一家历经十多年兴衰荣辱而不倒的老牌开发商终于走到了尽头，光从时间上看，它其实比许多旧时代的作坊式工作室要长命得多，但它实在不适合这个快节奏的游戏时代。而在Rebellion收购后不久，

Rummery就带着剩余的一些Core老员工离开了公司，可他仍然还对十周年版的取消耿耿于怀，因为他一直认为这本可成为一张力挽狂澜的最后王牌。

后记

如果说Core Design给业界留下了什么遗产或者启示的话，那它可算是开创了系列品牌年货化的先河，尽管这并非它本意，但事实上，它确实就是比使命召唤和刺客信条更早实现一年一作的先驱者，而且还没有采取什么轮换开发制，对于《古墓丽影》这种看似需要精雕细琢的作品，是不是有些出乎你的意料呢。至于这种潮流对于业界的影响是好是坏，只有留待后世去评说了。P



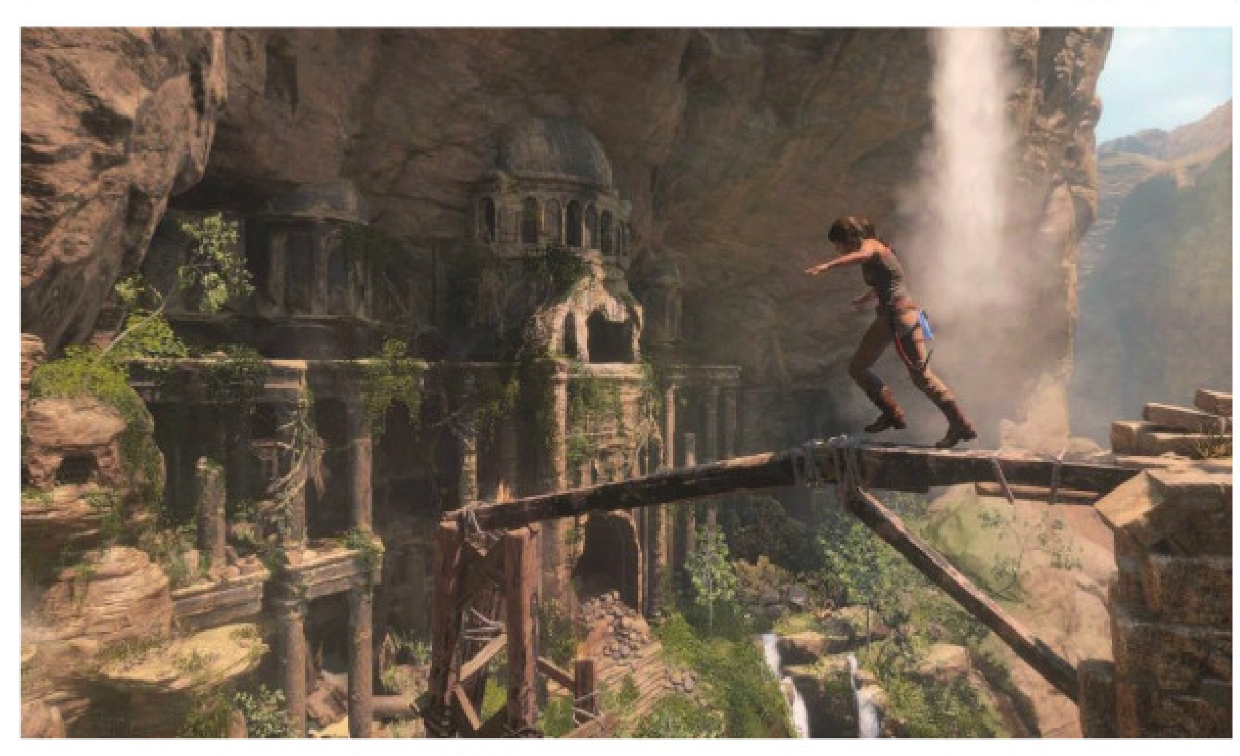


上图 被Core冀于最后希望的十周年纪念版最终还是因为各种原因而难产，这也彻底断绝了Core翻身的希望

中图 通常人们认为最终幻想7是PS夺取32位主机胜利的最大功臣，但实际上在欧美市场，古墓丽影立下的汗马功劳一点都不弱于FF7，从这张Eidos公布的销量图中可以看出古墓最初几部作品的销量有多么的恐怖

下左图 在古墓丽影越来越“神海”化的今天，人们对于重现当年经典的呼声一刻也没停止过，只是这样的声音越来越微弱，最终都会屈从于大众的口味

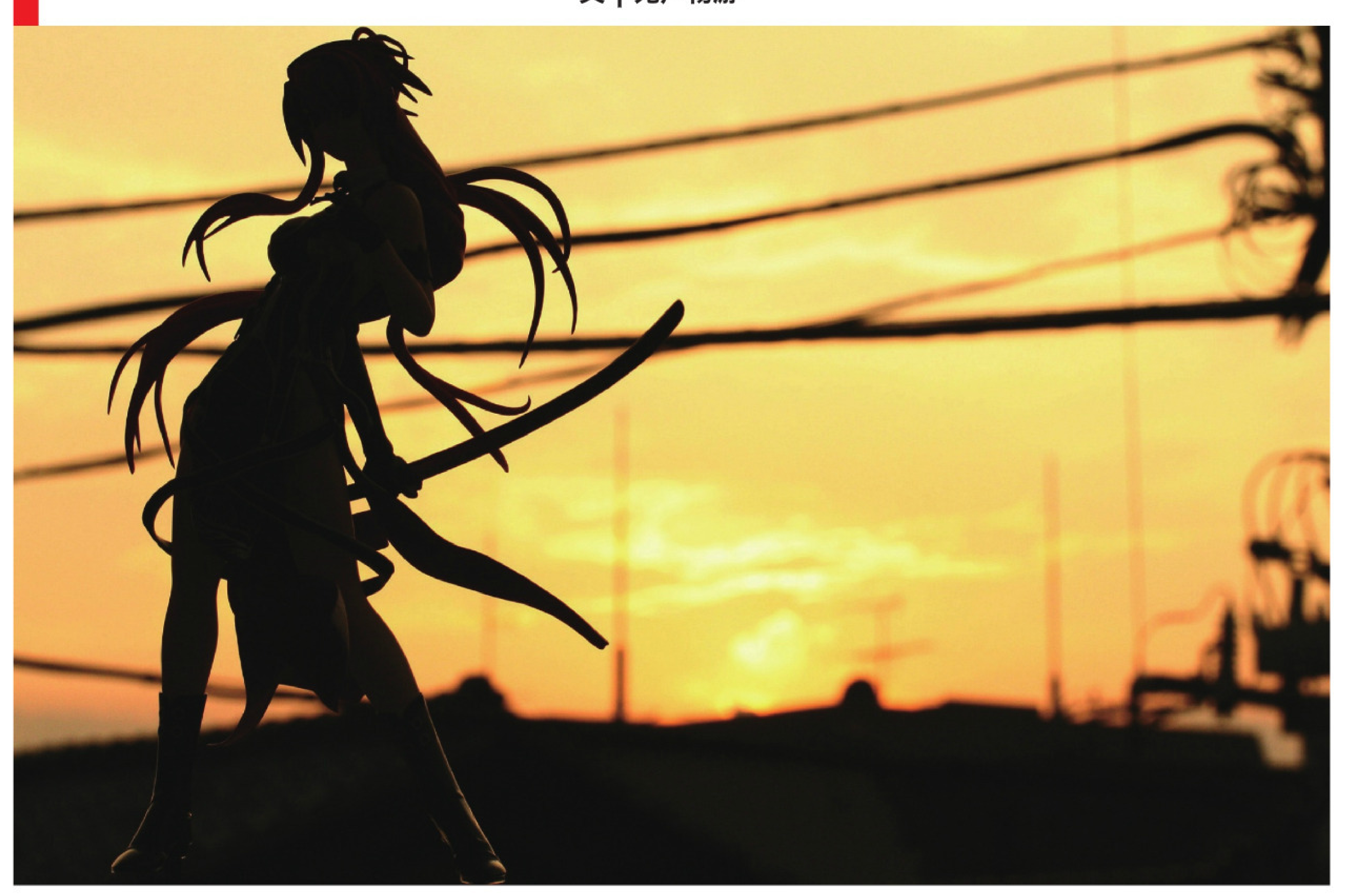
下右图 古墓丽影和主角劳拉从一开始就走上了一条年货化的不归路，然而再多产也抵不过一部作品的失误所带来的伤害





不能说的秘密——游戏开发业的影武者

文 | 无声畅游



影武者因黑泽明大师的同名电影而广为人知，通俗些说，影武者就是替身，那么游戏开发业的“影武者”又是什么呢？

一个众筹引发的困局

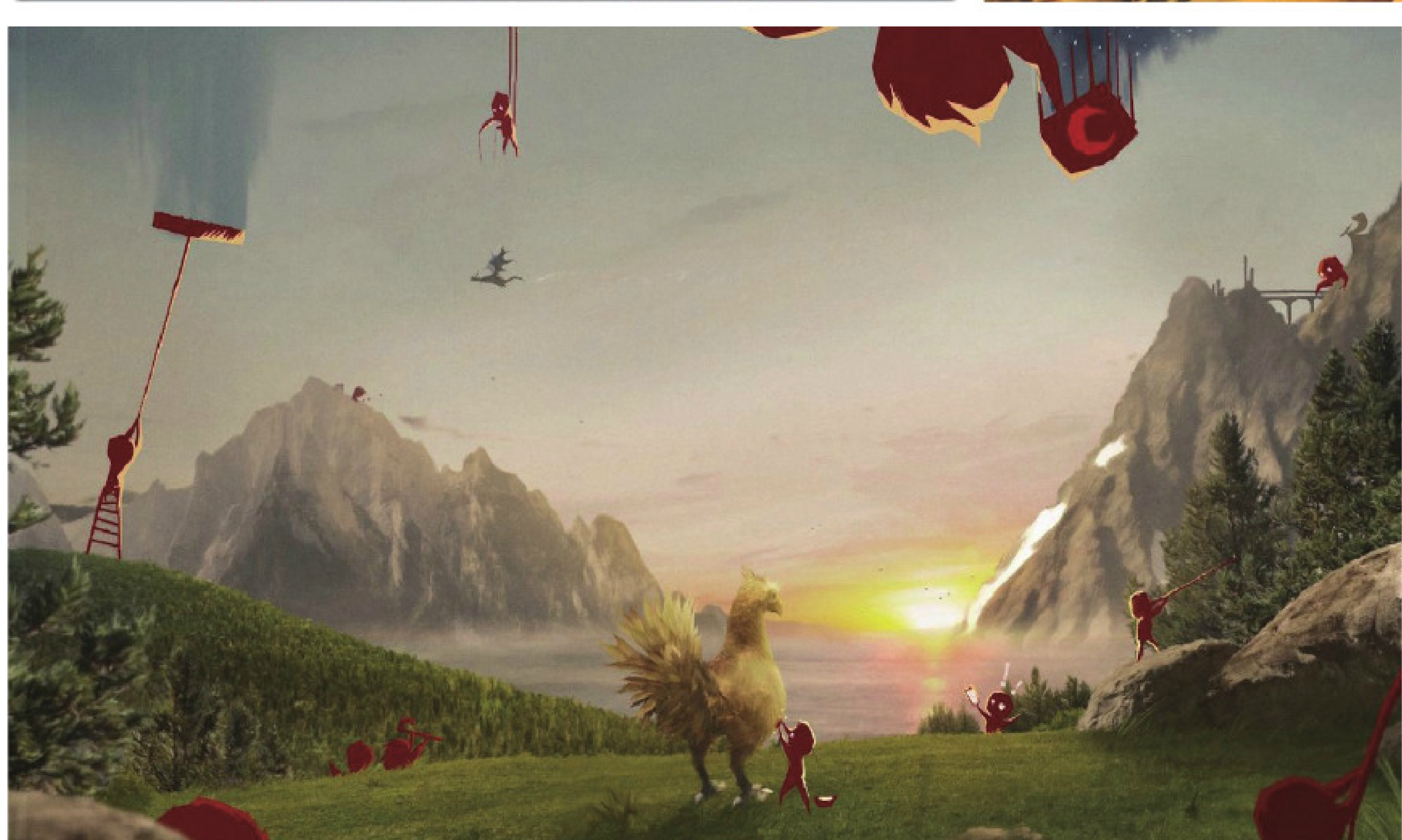
身为玩家的你，或许还没听说游戏开发中的“影子工作室”。那是在2015年的7月，稻船敬二率领他麾下的小组Comcept在Kickstarter上推出了一个名为《Red Ash》的众筹项目，虽然筹资进展得很快，但这个项目从一开始就遭到了种种非议——Comcept的前一个众筹项目《无敌9号》至今都还没有着落，怎么好意思再开一个新坑？虽然公布了主机版却没有指明具体的平台，在找到了外部投资商后是否还有必要继续搞下去，等等。随Red Ash一起进入玩家视野的，还有一家名为Hyde的工作室，对于这家由稻爷钦定的合作开发商，为这场众筹活动带来了一个新的问题。

Hyde成立于2002年，迄今开发的游戏数量已超过200，其中不乏《最终幻想》《女神异闻录》和《如龙》这样的日本一线品牌，然而还有百分之七十以上的作品是他们不能说的秘密。他们必须在这个透明的互联网时代小心翼翼地隐藏自己的身份，他们的名字也不会出现在结尾的研发人员名单中（credits）。然而在向KS上的玩家公开讨钱时，这一套却行不通了。要知道，在KS这样的众筹平台上，身兼玩家身份的投资者们是很看重开发商的资历和名气的，而Hyde却是一家从未听说过的公司，因此很快就有人质疑它缺乏动作游戏制作经验，虽然这并非实情，但既然Hyde不便站出来澄清，人们自然会朝最坏的方向设想。

像Hyde这样的“影子工作室”在业界还有很多，历史也由来已久，这种工作状态甚至有一种专门的称谓，叫做白色标签（white label）。







上左图 Red Ash，一款打着洛克人Dash精神续作旗号的Kickstarter项目，将Hyde这家一直在幕后默默耕耘的工作室推向了前台，也引发了大众对一直存在的未名开发者的关注

上右图 不受很多玩家甚至业内人士待见的稻船敬二，其实在这个圈子里一直有着不错的人缘，不然他怎么能够上能直面索尼微软等巨头，下能找到Hyde这样的无名角色合作，甚至还能找到来自中国的斧子公司的投资

左图 作为本文的核心，白色标签这一概念听起来有些晦涩拗口，但你只要把它当作软件开发行业的贴牌和代工就可以了

名分之争

开发者的署名权一直是游戏业的一个敏感话题，因为它直接关系到从业者的职业前景。进入高清时代后，一款大预算的3A游戏通常需要数百名开发员工乃至多家外部工作室的协助（有时连规模较小的作品也是如此），这免不了会产生各种沟通问题和内部纠纷，其中大家争论的一个焦点就是名分问题。

通常而言，许多开发商乃至发行商本身，都不愿意承认他们需要依靠外部合作方。他们不希望揭去自身在玩家心中的那股神圣感。为此，他们会千方百计地使玩家们确信，这部作品的全部开发工作都是在一个地方完成的。另一方面，那些影子开发者又急切地需要在他们的履历中多添加几笔，好在未来的项目合同中增加谈判的筹码。但若对他们实行封口令，那无疑对他们的职业前景很不利。

但有些时候，这些影武者不仅要向玩家保守秘密，甚至还要对客户的投资方保密，因为他们的客户不仅有直接找上门的发行商，还有从发行商那里接活然后再将活儿转包给他们的开发商。而在很多游戏开发合同中都包含这样的条款：禁止开发商在没有事先告知发行投资方的情况下，再将开发工作转包给其他开发者。

鉴于以上条款，很多开发商只能暗地里接洽外包小组。他们好不容易找来了外部投资方，却又不希望这些投资方知道他们需要其他帮助，为了抬高自身的产品价值以安抚这些投资方，就必须让他

左图 Streamline Studios：一家以“引燃激情，注入活力，触发灵感（Incite，Infuse，Inspire）”为口号的影子工作室

右图 在全球最大的求职社交网站LinkedIn上，注册会员们恨不得把自己的工作经验一栏拉得长又长，而白标工作的诸多保密限制让他们一时接受不了









左图 像Snowed In Studios这样不知名的工作室，从一开始就把自己默认为了白标开发商，哪怕发行商并未要求他们这样做
右图 也有SuperGenius这样从不讳言自己做过哪些作品的工作室，并且敢于对白标合同加价

们相信，游戏的开发工作始终都是保持在内部进行的。这种欺上瞒下的做法也许是一种虚荣的自尊心在作祟，为的是在投资方面前表现出独当一面的能力。既然投资方将他们视为专业的合作对象，那么再去寻求他方帮助无疑会削弱他们在投资方心中的高大上形象。

欧美行情

其实，在很多白标合同的规定中，是允许开发者进行自我推销的，所谓的封口令一般会在游戏上市后解除，不过具体的解除时间往往由客户自行决定。例如，作为一家典型的代工厂商，Streamline Studios曾接手过《Kinect星球大战》的外包工作，甚至连工作室的名字也出现在了Credits名单中，但是直到游戏上市八个月之后，它才可以公开谈论这部作品。“我们大家都心照不宣地不去谈论它，并非是我们受到了某种胁迫，但很显然，行业的规则就是这样的。”Streamline总裁Alexander Fernandez表示。

不过也有其他的情况，Snowed In Studios是一家独立开发组，参与过《杀出重围：人类革命》导演剪辑版的开发工作，总裁Jean-Sylvain Sormany从一开始便自动默认这是一项白标工程。直到有一天，他听说发行商Square Enix打算在Credits名单加入他们的名字，这才意识到他完全可以公开谈论自己的作品。

由上可知，关于这些影武者究竟什么能说，什么不能说，实际上并没有很明确的界定，甚至连在哪些场合下提及自己的作品才算作泄密，也是模棱两可的——告诉自己的亲朋好友，在与第三方的商务会谈中提到，在LinkedIn中列出，在他们自己的网站上放出截图和logo，诸如此类的种种行为，实在很难去判定是否违规。有时候这种沉默限制是明确写在合同中的，有时候则是一种不成文的行业潜规则。根据国际游戏开发者协会（IGDA）的署名规定：任何人，只要其付出在一款游戏的总工作天数中达到了一定的比例（5%或30天，以低者为准），就应当被列入Credits名单，并且可以在游戏上市后自由谈论它。不过，这只是建议，因为IGDA并没有执法权。

面对如此不合理的规则，也有少数敢于抗争的影武者，SuperGenius是位于俄勒冈市的一个美术工作室兼支持小组，主要从事外包工作，但与客户有着非常紧密的合作，它从不避讳谈及自己开发过《行尸走肉》《破碎时光》和《Skylander》这类知名的品牌。但每年也会承接那么一两个白标项目。不过，这样的白标机会并不如预期的多，而且甚少来自传统的主机游戏行业，而更多来自初涉游戏业的新兴厂商，这些开发商和发行商往往从手游开始试水，因此不太关注游戏的品牌和名气，更需要SuperGenius业已具备的技术力。而对于这种秘密工作性质的白标项目，SuperGenius一般要加价25%，理由就是它妨碍了自己未来的潜在机会，这也开创了行业里少有的白标收费标准高于公开项目的奇迹。

任何事物都有两面性，白标工作也不例外，它虽然会不利于开发者的职业前景，但同时也会为他们带来保护。想一想，如果你把一款游戏做砸了，也没人知道那是你干的。没有人会对你口诛笔伐，因为锅都让客户给背了，于你的声誉不会有丝毫的损害。甚至就连一些赫赫有名的开发商都会秘密地承接一些白标合同，这倒不是为了赚钱，而是为了填补大项目之间的空窗期，这有助于保持公司员工的稳定性，不至于“项目一完成就裁员”的怪现象成为业界的常态。

日本的影武者

普遍而言，在西方世界，人们是不太接受白色标签这种工作方式的，之所以还有人去做，是因为它的报酬还算可以，而且是进军游戏业的很好的敲门砖。但像Hyde这样不计名利、专注开发的工作

室，在日本却是一种很普遍的现象。

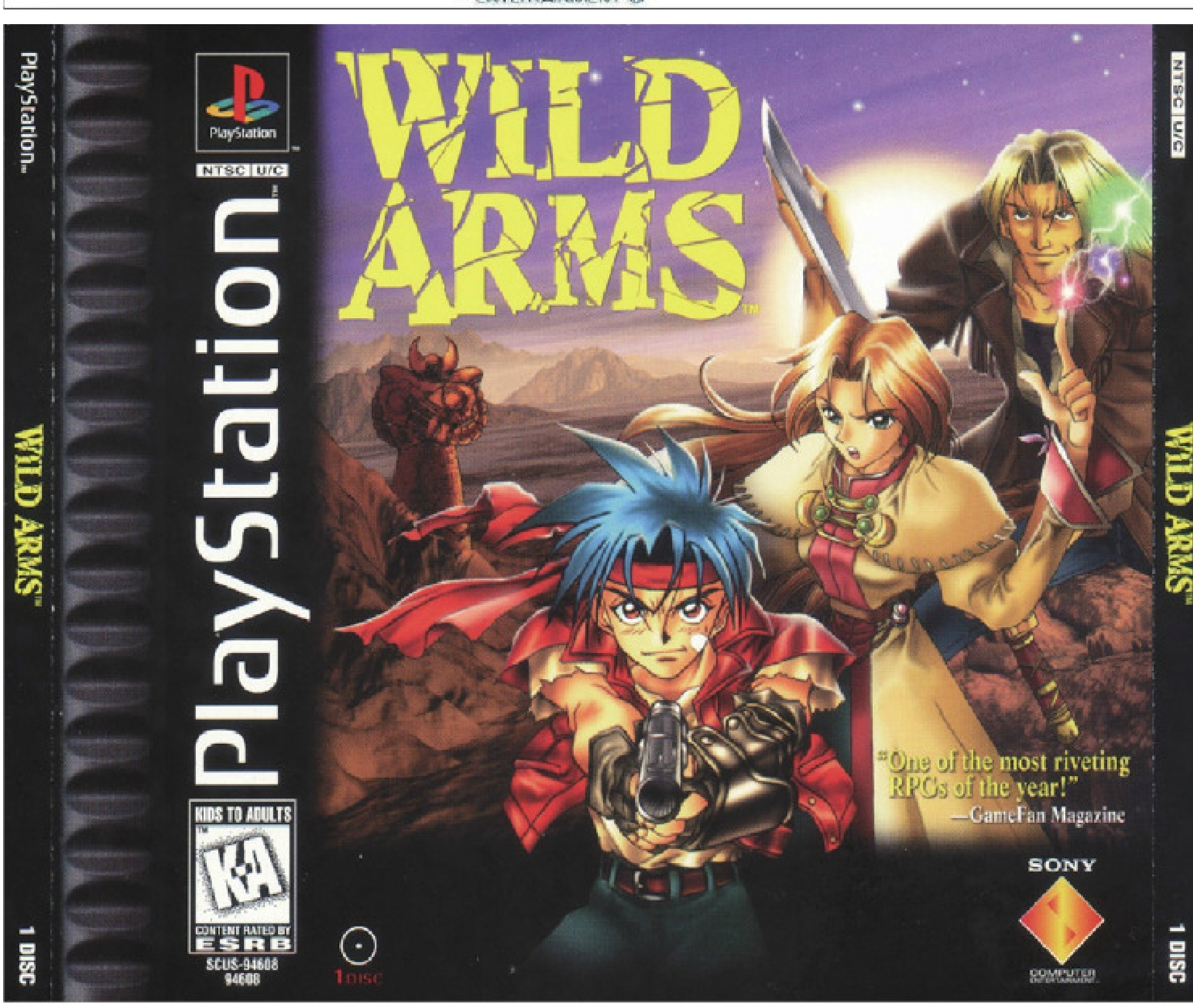
位于东京的Hyde有约50名员工，每年要开发8到10款游戏，它什么工作都做：编程、美工、游戏设计。它与Konami、Bandai Namco和Square Enix这样的巨头合作，而且和喜欢死扣合同细节的西方工作室不同，Hyde几乎从不签订书面的封口禁令，他们与客户之间的此类协议往往是口头上的。

众所周知，日本传统主机游戏市场近些年来严重萎缩，几大发行巨头几乎完全停止了扩张的脚步，反而紧缩银根，不断削减内部开发资源，因此他们需要依赖Hyde这样的代工厂来填补空白。此外，日本游戏业还存在一个有趣的现象：拥有悠久历史的系列品牌比比皆是，而且一个系列中所含的作品数量动辄高达一二十部。对于这些长寿、高产且拥有固定玩家群的系列作品，发行商通常会刻意保持制作方名义上的一致性，以维系玩家的认知度。

欧美和日本玩家购买游戏的动机存在根本性的差异，欧美玩家在购买游戏时比较看中开发商的名气，比如他们在购买《神秘海域》时会说这是顽皮狗开发的，在购买《使命召唤》时甚至要分清它是Infinity







左上图 在外包开发无处不在的日本，最有名的大概要数国民级游戏《勇者斗恶龙》了，众所周知，Enix向来都是寻找一家不知名的本土厂商代为实际操刀每一作的开发，而在最新公布的《勇者斗恶龙11》中，SE更是大方地公布了Orca和Toylogic这两家实际合作伙伴

左中图 相比外向奔放的欧美设计师，生性内敛的日本人更易接受白标工作，于是我们发现，日本游戏业永远都是那么几个巨头企业把持着

左下图 在PS1初登舞台时，以新来者姿态向世嘉和任天堂发起挑战的SCEJ，曾为充实自己的软件阵容付出了不遗余力的努力，《妖精战士》《荒野兵器》《莱盖亚传说》《龙骑士传说》无一不是令人怀念回味的优秀作品，当然仅凭SCEJ一己之力，显然不足以做出这么多作品，其中《荒野兵器》的实际开发者Media.Vision还算有点名气

右图 近年来还在开发足球游戏的日本开发商除了世嘉的《创造球会》外，也就是Konami的《实况足球》，Hyde所说的同时开发的另一款足球游戏是不是就是指的它呢







上图 在日本从事代工的名气较大的著名厂商中，Tri-Ace无疑要算上一个，它除了自己的品牌以外，也曾参与过《最终幻想13》这类大作的开发

Ward还是Treyarch出的。而日本玩家往往更在意那块长久以来令人熟悉的发行商招牌。他们只要看到游戏的封面上贴有Square Enix或任天堂的标签就会去购买。如果这个时候你再在封面上添加一句“本作由某某工作室制作”，而这个工作室又是日本玩家完全没有听说过的，恐怕只会画蛇添足，适得其反，对作品的营销工作产生负面效果。

隐姓埋名的白标工作当然也会带来好处，它让一家工作室同时开发两部互相竞争的作品成为可能。对此，Hyde的社长柳原健一举了一个例子，几年前，Hyde曾为Sega开发了一款足球游戏（创造球会的某部作品），同时还在开发另一款不能透露任何信息的足球游戏。由于不用署上Hyde的名字，这两款游戏的发行商便无需担心让玩家产生混淆。对此，柳原说得很直接：“这是一种市场策略，我可不希望玩家发出这样的质疑：这两款游戏怎么都是这些家伙开发的啊。那为何这款游戏要好过另一款呢？”

隐匿的身份使Hyde有更多机会开发《如龙》这样的大作，而公开身份反而得不到这样的即会。这还可以使柳原听到最真实的反馈与声音，有时候当他和朋友们一起谈论某款游戏时，对方还并不知道这就是柳原的公司开发的呢。这诸多的好处有时甚至让柳原犹豫到底要不要公开自己的身份。比如，Hyde为最近一款带序列号的《最终幻想》正统系列作做过编程工作，但柳原拒绝了为自己署名的诱惑，“我不会透露我们究竟参与过哪款FF的开发，因为玩家可能会说‘什么，这游戏居然不是SE开发的？搞什么鬼。’虽然我得到了许可，但我不想给任何人添麻烦。”

柳原这种怕给他人添麻烦的态度在日本很普遍，其根源深藏于日本文化之中，很多日本人不爱出风头，行事低调，很多日本传统企业也秉承同样的经营理念，是所谓闷声发大财。以汽车行业做一类比，很多在美国制造的汽车都会包含该车的具体制造工厂等信息，但在日本不会发生这种事情。今后，柳原希望Hyde继续保持白标工作方针，因为整个团队都为能够开发知名大作而骄傲。当然他也会做一些有名分的工作，以便为年轻的团队成员带来一些曝光率。当前，Hyde除了开发Red Ash外，还在开发Atlus一部未公布的原创RPG，以及其他一些项目。

Hyde并不孤单，在日本，还有很多开发者有机会制作知名主机游戏却不计名分。Matt Smith是一位在日本工作多年的西方程序师，就职于东京的Friend & Foe工作室。在这份工作之前，它曾在PopCap Japan的发行部门上班，负责协调当地工作室将PopCap的作品移植到NDS上。在移植家喻户晓的《植物大战僵尸》时，他就遇到了合作方不愿意署名的情况，哪怕他为对方提供了这样的机会。

“我们原以为他们愿意署名的，在我们开始讨论将他们的名字加到什么地方时，他们却表示不用了。后来我与我的日本上司讨论了这个问题，我问

他为什么这些日本公司不愿意出现在公众的视野中呢。答案在于，他们有着像任天堂或卡普空这样的大客户，这些大厂商在雇佣这些小工作室开发游戏时，只希望作品看上去完全是由任天堂或卡普空开发的。”

Smith并不认为放弃署名权有任何好处。作为海外厂商，在日本寻找一位本土合作伙伴是很有帮助的，因为日本消费者更倾向于购买由日本工作室开发的游戏，而这又要拜那个嚼烂了的话题所赐——日本玩家那该死的排外性。

于是，Smith与移植方达成了妥协，“那这样吧，我们只把你们团队成员的名字加到Credits名单中，但绝对不会提及你们的公司名号。”对方这才答应，但同时要求将他们的名字放在最底部。

如果说Smith的例子还只涉及一个小项目，那么Tose则可以说映射出了很多大型项目不为人知的一面。位于京都的开发商Tose，也许是世界上最大的白标游戏开发商，没有什么类型的游戏是它做不了的。Tose在日本拥有大约600名员工，另外在中国和菲律宾还有400人左右，Tose一年要开发30到50部作品，甚至还生产互联网冰箱这样的产品。但它从不在作品中署名，除非海外客户要求他们这么做（参见《MySims》、3DS版《Disney Planes》和多款WWE游戏）。Tose官方网址称自己为“隐藏在幕后的无声力量”。



Koji Morosawa是Tose的海外营销部主管，他的每日工作是向潜在的国际客户推销自己的公司，然而鉴于公司深藏幕后的特性，这种推销简直成了一种挑战。因为客户们总会问：“你们做过哪些产品？你们的过往业绩如何？他们希望了解我们开发过的每部作品。他们希望看到我们的作品清单。他们想看到我们的demo演示。但是我们却碍于合同限制无法满足这些要求……我只有诚恳地邀请他们随我返回日本，前往我们的京都总部。我们在这里设有一个游戏收藏库，里面陈列的即便不是全部的作品，也有着相当的数量了。他们可以在里面尽情的参观，只是不准拍照。我们也不能透露太多的信息。但他们至少可以看看我们的工作成果，了解一下我们历史和涉及范围。”

Morosawa同样同意是日本文化的某一方面决定了他们如此乐意扮演影武者的角色，但他还进一步指出，这是因为他们的公司总部设在京都所致，“这绝对与京都文化有关——不仅是游戏公司，而是所有的京都公司都以扮演应援角色而闻名。”

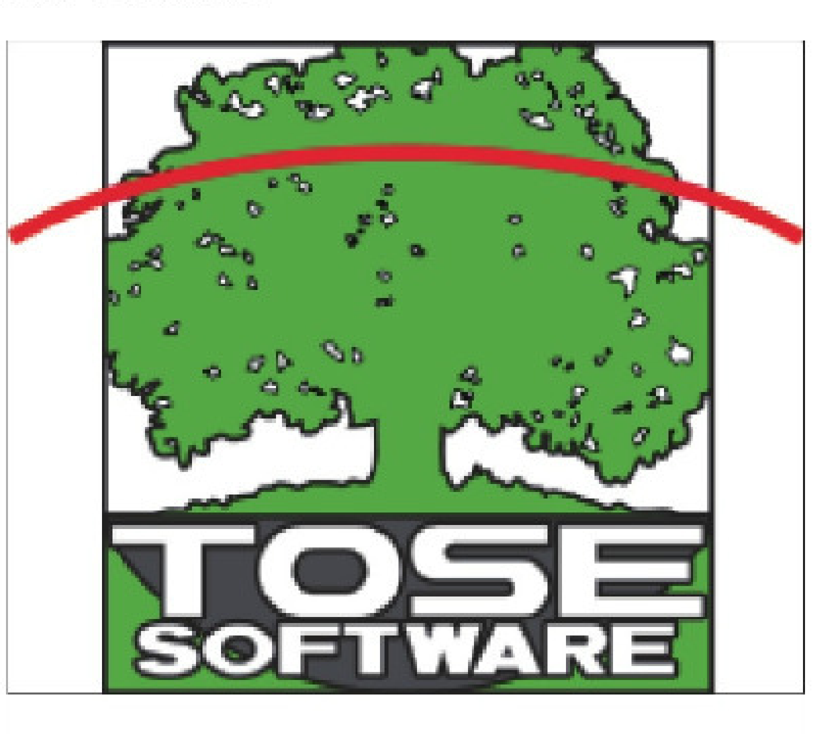
影武者的身份为Tose带来了和Hyde一样的好处，当然程度上要大得多。鉴于Tose的庞大规模和声誉，它可以在任何时候同时为多家竞争关系的大客户开发游戏，这无疑使他们掌握了不少可能连EA、动视高层都想象不到的一手业界内幕动向，纵使业界的保密制度无处不在，无论市场的未来风向如何变幻，然而，Tose却早已看穿了一切。P

上图 连《植物大战僵尸》这样流行全世界的作品，在进入日本市场时也要寻找一家日本当地的厂商合作，似乎这样才更能为排外的日本人所接受

下左图 不过像Friend & Foe这样的典型外包厂商，也会尽一切机会谋求推出自己的IP作品，Vane就是这样一款来自几位《最后的守护者》前设计师(笑)的作品，其风格自然也深深打上了ICO的烙印

下右图 Tose公司的logo看起来如此平淡无奇，但就是在这么一个朴素的图标背后，却隐藏着一家对当今业界有着深远影响力的超大规模开发商，最近参与过开发的包括《血源》这样的大作





专为女性定制

来自宫斗文艺的宫斗游戏都是什么样的?

文 | 哈得斯

宫斗剧现在已经是电视剧里的一个单独分类了，足以与量产的抗日雷剧分庭抗礼。如果把《还珠格格》也算成是宫斗剧的话，那我也算看过一点宫斗剧的人。毕竟《宰相刘罗锅》或“某某王朝”这些都是给男人看的，而从《还珠格格》开始，越来越多的剧本是给女人看的。



《熹妃传》游戏据称是由一部清宫小说改编而来



这游戏的“人设”总给人似曾相识的感觉

电视剧终有播完的一天，这时偶尔能在苹果商店中刷到一些宫斗题材的改编游戏，用一串长长的名字吸引着那些意犹未尽的少女心。《花千骨》手游那么硬核的玩法都能够成功，我很好奇这些为女人“量身打造”的宫斗手游是什么样子的呢？于是我手贱地点开了几部游戏开始下载，从此走上了不归路。

宫庭少女心——熹妃传

《熹妃传》是我首先下载的一款宫斗游戏，此游戏大约在今年夏季上架，现在还徘徊在应用商店排行榜上。据称这是依据某女性向清宫小说改编，有原作基础。

进入游戏之后首先是主角设定，可以在男女不同性别之间选取角色，不同性别的剧情还略有不同，算是细致。游戏无论是音乐还是背景都透着一股油光滑面的风格，让人想到那些几年前看惯了的网页游戏。游戏的人物以华服古风的方式呈现，很有中国风味，只不过这些脸总觉得在哪里见过，大约就是十几年前曾经流行过的台湾言情小说封面。想《仙剑奇侠传》当年的封面似乎也是这种风格的。无论如何，游戏总算摆脱了千篇一律的日漫风格，再加上游戏中搭载的时装系统，古风人物配上不同华服，确实会让女性玩家流连一下吧。

游戏剧情围绕原作小说展开，还原度如何我也不得而知。不过这游戏聪明的是把原作的“清宫”改成了架空的“大楚”。由于时代架空了，就不大好挑游戏中那些常识错误，诸如皇帝明明秦汉袍服却是通身黄色，秦汉都是黑红色；还有明代的紫禁城里何来的“太和殿”“保和殿”？这些殿名都是清军入关之后重新命名的……反正人家是架空背景，这些毛病也就不成为毛病了。

架空背景为游戏提供的另一番便利就是可以让各路历史名人以卡牌的形式粉墨登场。从春秋范蠡到隋唐李白，从汉宫赵飞燕到秦淮陈圆圆，文豪优伶都以卡牌的形式登场，让看惯了吕布张飞的玩家眼前一亮，总归是让人觉得新鲜的。

剧情有原作保底，背景有卡牌支撑，游戏中还加入了“请安”“掌嘴”等社交元素，看起来确实很有“少女心”。但偌大的游戏架构顶不住生硬的战斗系统。这游戏战斗还是页游老套的卡牌对撞，以及围绕于此的一大堆装备升级课金内容。生硬的战斗与游戏的剧情和背景格格不入。前一句说“娘娘要教训于你”，下一段剧情却是“今儿个只是掌嘴，下回定不轻饶”，可中间的战斗中明明我方满血把娘娘干倒啊？完全不能理解插入战斗的意义所在。

随着故事发展剧情越发不够用了，每每没说几句话就开战一次，唐突的战斗着实让人出戏。虽然游戏设计了“跳过战斗”与“一键升级”，但是战斗系统依然是最大败笔。



华服古风的人物很有中国风味



身穿黄色秦汉袍服的虚拟皇帝，因为是架空时代，怎么胡来都是对的



各路历史名人以卡牌的形式粉墨登场



从页游中继承过来的课金内容必不可少

臣妾做不到——甄嬛传

《甄嬛传》是蓝港花了大价钱买来版权重金打造之作，从今年初就这测那测的折腾了不少时日，到10月终于全面上架。

从各方面来说，《甄嬛传》都算得上手游工业流水线上的合格产品，画面的风格十分统一，2D与3D之间少有违和感。人物形象力求还原原作风貌并进行适当的美化处理（但凡女性角色都得把大腿露出来，明明面向女性玩家的游戏何必执着于此？我看这是男策划的锅）。不同卡牌拥有统一的美术风格，至少看起来像一部完整的作品，而不是一个七拼八凑的网页游戏。

在剧情上游戏自然是跟着原作走，将原作的经典剧情还原，因此并没有加入太多的“原创”，表明了本作的定位是忠实还原的。在卡牌系统里也没有掺杂一些不知出处的架空人物，都是原作中的角色，只不过所有角色——从40岁的雍正到60岁的甘露寺老尼，统一设定为20岁的模样，看着一副少女装扮同时露着大腿的甘露寺老尼，还真动了凡心。

剧情还原还体现在语音上。游戏在剧情演绎中加入了原声配音，效果可与电视剧媲美。当然蓝港也很聪明，制作方自己的配音与电视剧经典台词配音混合使用，更让玩家分辨不出，很容易代入电视剧场景。想那些电视剧都能重看十几遍的粉丝，对游戏配音也是心满意足的。

画面、配音等细节体现的是制作方丰富的制作经验与高额的资金投入。细节上的不将就也让游戏对得起那个顶在头上的超级IP。只不过本作的问题就和此前许许多多的宫斗游戏遇到的一样，那就是游戏中不明所以的战斗系统，以及围绕战斗系统的各种课金元素。

《甄嬛传》的战斗系统就是类似《我叫MT》的第一代卡牌对撞。虽然加入了诸如“宠冠六宫”之类的技能让战斗更贴近宫斗，但这突兀的战斗依然



蓝港花了不少钱购买版权


对人物形象都进行了美化


但凡女性角色大多都要露大腿，看来这游戏策划对“腿”有着特殊的偏好



皇帝和他的嬛嬛共同回到了青少年时代



号称“原声配音”，其实还是混合了制作方自己的配音，毕竟全用“原声”并不完全适合游戏


还是要有课金抽奖之类，才能为商家招来真正的财富

与剧情或说是与整个宫斗的大背景格格不入。

比如剧情中有温太医劝甄嬛不要去选秀女的一段情节，游戏里甄嬛就要率领一众姐妹与之大战一场方能让对方放弃告白。这样的战斗既完全偏离剧情，也与几位人物的性格完全不符，打上一场，打完依然谈情说爱，着实不知所云。

女人之间的互斗，讲的是心计，算的是暗招，从来不是动手对打，那岂不是成了街头泼妇？而传统卡牌是从策略游戏里衍生出来的战斗系统，显然与宫斗格格不入。这种战斗系统的突兀，相信明眼的制作人看得比我等玩家更加清楚，可为什么美工和音乐千变万化，游戏就是甩不掉这不堪其用的战斗系统呢？

要我说症结不在于策划不了解女性玩家的需求，而在于中国开发者面对的市场巨力。像《甄嬛传》这样的重量级作品，承载着公司与渠道多方面的压力，公司花重金打造就是要看到商业效果。站在一线的制作人什么资源都可以自由调配，唯有这吸金的核心是动不得的。没有这个战斗系统，数值公式就无处依附，丢了这条数值曲线，相关的课金点将如何设置？无论是画面还是剧情都是包装在外的修饰，中国的商业游戏剥掉这修饰之后就是一条条的数值曲线，而我们的策划没有信心轻易去触动这条生命线。

既然是商业游戏，生命线就是动不得的。想想最早的宫斗游戏，橙光的《清宫计》就是玩家选择分支，然后走向结局的纯文字冒险游戏。实际上游戏给玩家带来了快乐，但这种游戏无法商业化，盗版素材满天飞是一方面，更重要的是它没有办法设置内购。其商业价值与《甄嬛传》里的战斗系统不是一个量级的。

《甄嬛传》是出色，但要求其去掉战斗，给大家献上一款“忠实还原原作，把剧情演绎一遍”的纯冒险游戏，想想都是笑谈——果然是“臣妾做不到啊”，这样的“良心游戏”恐怕永远不可能出现了。

商业与良心如何兼得？这个问题并不只有中国厂商面临。想想日本的《偶像大师》手游是怎么做的？既然是偶像演出，那么就没有拳打史莱姆腿踢蜥蜴人的桥段，代之以各地巡演的剧情。偶像之间的对决也以“粉丝热情度”“人气”“华丽度”之类的数值要素代替。可以看到，只要足够用心，制作人还是能够找到不同的外衣去包装商业游戏的那条生命线的。隔壁的《奇迹暖暖》不就用服饰对决系统把数值曲线隐藏得很好吗？我们的宫斗游戏也完全可以用类似的方式包装，然而制作方并没有这样做，这显然是制作方的不用心，接手这个IP只是在完成任务交作业而已。在这种交作业模式的背后，反映的还是中国手游不够成熟。资本的狂潮把更重要的制作人吞噬了，既然制作人站到了幕后，自然对自己的名声不那么看重了，也不忌惮于做几个烂作来，反正不找他。

中国游戏，是时候把真正付出了努力的优秀制作人请到台前来了。让他们对自己更负责，他们就能对自己的作品更尽心，当然也能收获更多。P



《清宫计》是一款可以让玩家开心，但无法让商家开心的产品，这样的游戏今后可能不会再有了

有品牌加护的三消还玩得转吗？

文 | TIDE

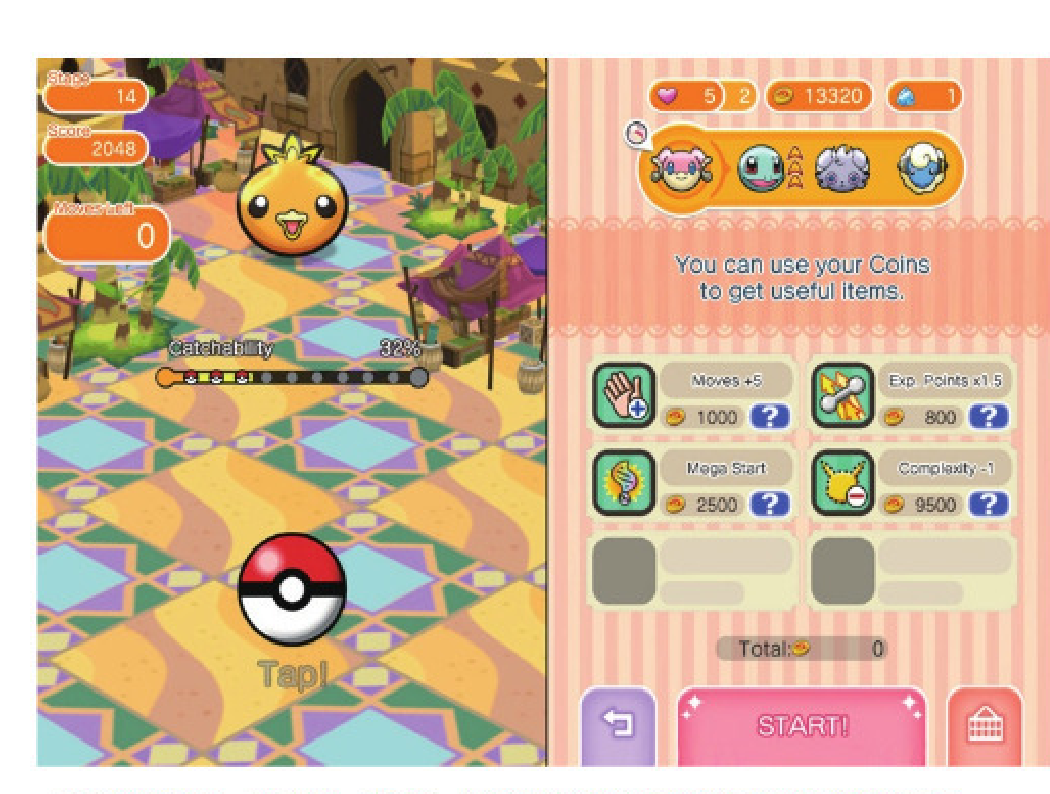
三消游戏发展到现在依然是手机上的主流。玩惯了传统三消，厂商也在不断寻求新玩法，既能让玩家快速上手又不失新鲜感，这样的尝试总是不断。无论我们消除的是不是那些熟悉的角色，三消一直在身边。

那么，那些拥有诸如任天堂、Rovio品牌加护的三消手游，又会是怎样的呢？

口袋妖怪：方块

任天堂此前已经宣布进军手游，不过《口袋妖怪：方块》并非任天堂己出，是它授权海外公司开发的3DS移植版本。虽说是移植，但游戏中那些设置精妙的内购实在看不出来移植的痕迹。

游戏的核心玩法是三消。与传统三消只能交换相邻位置的方块不同，这里的三消可以交换任意位置的方块，玩家的目标是在尽量少的步数内以三消击败对手（野生小精灵）。传统的三消只要达成一定分数通关即可，但在本作中把野生小精灵的血槽打完还没完，击倒小精灵之后就进入抓捕环节，玩家丢出精灵球，系统会根据玩家本关剩余的步数计算出一个抓捕成功的机率，如果本关剩余步数太少，那么抓捕机率就很低，野生小精灵就容易跑掉。游戏以抓捕的环节代替了传统三消游戏的评星环节，紧张刺激，尤其当玩家以很小的概率抓住某些小精灵时，“欧洲人”的优越感自会油然而生。



《口袋妖怪：方块》中有一些设计会让玩家产生消费的冲动



在《口袋妖怪：方块》中，玩家要通过三消的方法击败野生小精灵

这个讲概率的抓捕环节中自然融入了课金要素。当玩家普通抓捕没有成功之时，就可以花钱购买大师球用以抓捕，尤其是那些稀有的小精灵更需要大师球。比如皮卡丘这类稀有精灵回合开始的步数就只有普通小精灵的一半，哪怕运气极好只用一回合打倒对方，抓捕成功的机率也不会超过50%，没有大师球就只有一遍又一遍地刷，很容易让人冲动消费。

游戏中这样的课金点还很多，小精灵的升级强化都需要刷，而游戏的体力限制却是比较苛刻的。我们没办法像玩传统的《口袋妖怪》那样无限钻草丛“功夫不负有心人”，看着清零的爱心，总不免想去充值。

总体上说游戏在《口袋妖怪》的IP中加入了许多手游的必备元素，也许正因为此，游戏没有设计成一个开放世界，而是以三消经典的关卡形式一关一关打下去。要是以三消的玩法搭配《口袋妖怪》的自由冒险世界，也许会是一个不错的组合呢，只不过那样的话，内购没办法设计了。

食蔬鱼：水果三消

如今看到Rovio联想到最多的已经不是那些小鸟而是频繁的裁员新闻。《食蔬鱼》是Rovio开发的，在今年9月才来到中国区的三消游戏。

游戏读取时间略长，进入游戏之后展现给我们



《食蔬鱼》画面是Rovio具有代表性的明丽卡通风格

的是R社具有代表性的明丽卡通风格。故事以卡通漫画的形式展现，即使没有中文也能看懂。游戏的新手引导做得不紧不慢，主角的各色小鱼和敌人的种种蜥蜴都做得很有特色，让人一见倾心。

游戏最大的特色还是其在传统三消中加入的一些小创意。与传统的三消游戏敌人总是在三消格子外面不同，本作的敌人就呆在三消格内，玩家要通过消除敌人周围的水果来击晕对方，然后才能消除（打跑）它们。随着游戏进展，后面还会遇到可以遁地的敌人、不会被击晕的敌人等等。利用消除与占好几格的大Boss对战也是本作的乐趣。在熟悉了游戏的基本操作之后玩起来独具策略性。

鱼、水果与蜥蜴的组合有些奇怪。如果制作方能够在自己的思路上再多琢磨一些就好了。比如在三消格之内加入更多的互动元素，加入香蕉树，撞一撞就会掉落许多的香蕉（黄色方块）从而形成连消。而敌人除了蜥蜴乌龟之外，要是能再加入一些带有自己特性的生物也能让游戏更为有趣。最好这些生物还能带有自己的生物特性，比如会变色有变色蜥蜴。但设计者为了保证“小鱼奔跑击倒敌人”的这个基本玩法，没有在场景互动上更深入地创新，让这部作品在同类游戏中并不显得有多显眼。随着对剧情与角色形象的新鲜感过去，玩家很难长时间留在游戏里。隔壁《开心消消乐》体力一旦回满，玩家就该“流失”了。

结语

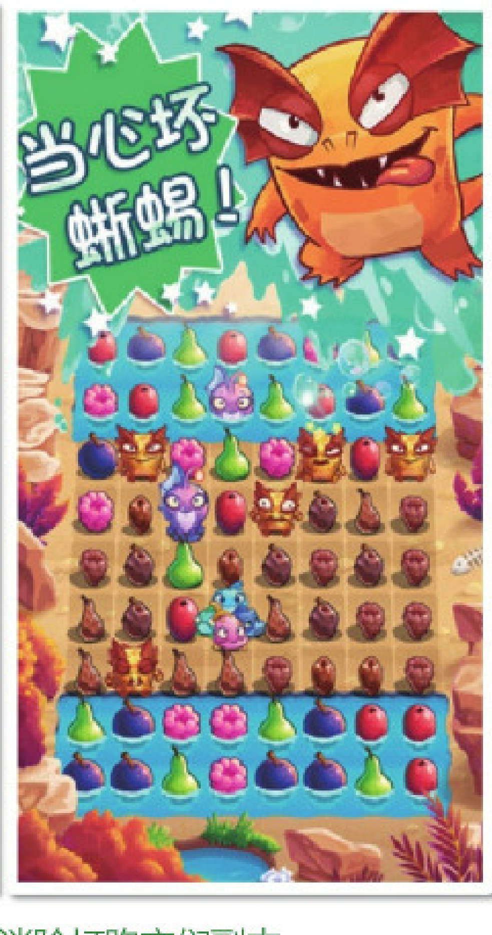
如今的新派三消游戏，面对的竞争并不是来自同时期的休闲游戏，而是要与许多经典铸成的整个三消帝国对抗。许多休闲玩家都是因为《开心消消乐》打到了500关无法继续挑战才试试其他三消，如果其他三消游戏没有产生一种强大的力量拉住玩家，那么玩家要么迅速感到疲劳而流失，要么很快回到原来的游戏中去。

挑战501关的成就感要远大于新游戏打个20关。如何将玩家从老游戏中拉出来，又不让玩家觉得“天下三消一个样”，这便是新生代三消游戏面临的两难问题。《口袋妖怪：方块》试图用大家熟悉的卡通形象来吸引人，而《食蔬鱼：水果三消》则有意回避了自己的招牌小鸟另辟蹊径，到底哪种尝试更见实效，就要看玩家的选择了。P



用卡通漫画表现的剧情故事让玩家一看就懂





用水果围困格子里的怪物，通过消除打跑它们副本



Boss战更具策略性也更有乐趣

什么？《绝对领域》是个游戏？

文 | isblue

今年10月，有一部叫《一拳超人》的新番动画播出，直到这时我才知道《绝对领域》这游戏连男主角也不是原创的，幸亏拖拉到现在才来写评论，要不然就贻笑大方了。

“绝对领域”这个词对ACGN爱好者来说想必不陌生（ACGN意为动画、漫画、游戏、小说四种娱乐载体）。早年就有动漫杂志使用过《绝对领域》作为刊名，以随刊赠送各类邪恶周边（比如丝袜）而知名。今年7月又有厂商以“绝对领域”作为游戏名推出新作，并在360等渠道进行推广，主打二次元市场。



本游戏主打二次元市场

这游戏的定位十分明确，就是吸引各路动漫爱好者，光是这游戏名称就能帮着筛选一批玩家。游戏通过3D引擎“捏”了许多经典动漫人物，从“炮姐”到“美少女战士”，从“伊卡洛斯”到“三笠”，无论新番老番里的各路角色齐聚一堂。游戏剧情则是王道的中二展开，“超次元少女”（这名字也是抄来的）维护宇宙和平，但魔王抓走了公主，于是男主角在公主女仆的引导下要去拯救公主。这剧情的男主角有个性，一身超人打扮却是一个光头，说话很是低调战斗力却很强，剧情从他与各路美少女之间的互动开始。

结果没料到，这唯一给人留下好印象的男主角也是从日本动漫《一拳超人》里抄来的，根本不是制作方的原创角色。游戏中各色动漫人物的配音，也能听得出都是直接从动漫里截取再加工的，人物形象更不用说都是盗版了。想想集英社和小学馆的人物怎么可能站到一起？这样的游戏在版权规制的日本根本不可能出现，也只有在中国大陆玩玩（那也上不了苹果），就像隔壁的《300英雄》一样，是一个巨大的商业化同人游戏。可是，你都商业化了还好意思用“同人”做遮羞布吗？

客观地说，还是要承认本作的制作团队里肯定有资深的二次元宅，游戏所选择的都是人气角色，人物捏得也有模有样。可惜这支生长在孽土中的花朵注定无法开得灿烂，从播种那一刻起，它就背上了侵权的原罪。其背后的青果灵动想以这样的游戏吸引CP推广自己的Fancy3D引擎，这美好愿望恐怕难成现实。



主角竟然也是个盗版货色



这款游戏的定位十分名确



游戏通过3D引擎“捏”了许多经典动漫人物



对于版权的无视才使得各路角色得以齐聚一堂



战斗采用传统的回合制



次元战士的装备系统设计也很传统

水土不服的益智游戏

文 | TIDE

10月在苹果商店中看到一款名为《智力棋盘》的答题游戏，其清新的画面与多彩的成就系统让人眼前一亮，犹如清风拂面。但游戏的核心——那些智力题目，却令国人失望。

《智力棋盘》是一个智力答题游戏，游戏的核心在于真人答题对决，让人想起了腾讯此前推出过的《脑力达人》。由GameLoft开发的《智力棋盘》在答题机制上有所不同。两人对决共有6轮，每轮由不同的玩家选择题库并回答三道题目，下一轮交换。第5轮与第6轮为双倍与三倍加分，给玩家扭转乾坤的机会。游戏的优点在于玩家不需要一口气答完6



玩家可以自选头像，有的头像需要付费，在游戏中内购可以获赠头像



《智力棋盘》也被定义为社区类游戏

外国玩家更容易取得好名次，祝他们玩得开心吧

轮，在完成自己的答题之后可以直接开始与另一位玩家的对局，或是直接退出游戏忙别的，在空闲时再回到游戏中答题。游戏通过这种方式实现了异步多人对局。

为了控制玩家疯狂刷局，游戏只为玩家设置了3颗红心，并且每颗红心的恢复时间长达1个小时。如此稀少的红心与冗长的恢复时间，在同类游戏中都是不常见的，但这是配合游戏本身的设计而制定的，如果以此来说游戏刺激内购，我觉得这是不客观的。

与他人对决是游戏的主要玩法，除此之外，当玩家升级之后还会开启新的玩法。比如四位玩家同时进行的“快答赛”，以及时间限定争取更高分数的“主题赛”。多种比赛形式的共同特点就是不占时间，让玩家快速完成。玩家在游戏内停留的时间总体是很少的，你无法泡在里面不停地刷，游戏带给玩家的这种“一击脱离”的感觉就像它的美术风格一样，休闲健康，让人萌生好感。

然而本作最大的问题在于那些不接地气的题目。游戏虽然以转盘的形式区分了不同的主题赛，但无论是“娱乐”还是“体育”，整个题库都是比较偏西方的。电影都是好莱坞，建筑都是中世纪，明星都是金发碧眼，诸如“欧洲哪两个首都之间距离最短”“JFK是美国哪个城市的机场代码”之类的问题，作为中国人很难回答。而诸如“英式橄榄球主题赛”更是让中国人看了这主题就望而却步。与腾讯的《脑力达人》相比本作最大的吸引力在于和外国人对战，但这明显“照顾”欧美玩家的题库让中国人往往败下阵来。再好的游戏也抹不去失败给人带来的挫折感。

想起此前的日本游戏《脑力战争》，那款游戏之所以获得世界级成功，原因在于通过简单的题目跨越语言障碍（几何、数字、逻辑）。《智力棋盘》加入了更多人文题目，反而让地域差异变得十分突显，在外国人眼中的常识并不一定被中国人熟悉，于是在数次做题全错之后，我也只有“流失”了。从游戏中的数据来看，本作的活跃人数也非常有限，希望这只是中国服的情况，祝外国人们能够玩得开心。P



实时比赛将世界各地的朋友们联系在一起



虽然玩法还算不错，但游戏题目的倾向性似乎并不照顾中国玩家的知识面

迟到七年熊猫大侠终于还是来了

文 | isblue



大家还记得2008年上映的《功夫熊猫》吗？也许大多数人都记得那部经典电影，但当年推出的同名游戏可能就没多少人有印象了。由动视发行的那款游戏借着电影的东风发售，最终电影火了，游戏却由于制作平平而被人遗忘。

或许在那个时代熊猫大侠时运还不到，只能在“蒸工夫包子”之类的群众创造的海报下露脸，还没有准备好在游戏界大闹一场。毕竟那时候的玩家还在追求着大胸妹子与肌肉硬壮，对控制一身赘肉的熊猫还没有那么多兴趣。当然问题的关键是那时候的玩家大多还是“盗版玩家”。

七年之后，当《功夫熊猫》的第三部电影即将搬上银幕之际，我们的熊猫大侠又杀回了游戏圈子——以手机游戏的身份。这次熊猫大侠不但再次赶上电影的风口，而且披上了“中国制造”的外衣，看起来更像一个土生土长的小胖墩了。

《功夫熊猫》的手游制作最终落到网易手中，似乎冥冥之中早有定数。大概早在网易代理《魔兽世界》推出“熊猫人之迷”的时候，就注定它要承担向中国人介绍外国熊猫的责任。无论是暴雪的熊猫还是梦工厂的熊猫，毕竟都是外国的熊猫。而网易代理也好自己操刀制作也罢，目的都是要将这些洋泾浜带回来给中国人把玩把玩，至于中国人买不买账——反正看电影的观众们是挺买账的。

网易这一次制作《功夫熊猫》官方手游确实花了不小的精力，小到游戏界面风格的统一，章节细节的安排，大到画面音乐动作手感，都是同类动作游戏中的上乘作品。游戏的核心玩法是ARPG。由于熊猫的主角光环太强，所以游戏无法设计太多角色，为了解决角色单一问题，网易引入了类似《真三国无双》的武器系统，让熊猫每拿上不同的武器就有一套不同的招式，战斗中触发的KO模式也很接近“无双”的概念。借鉴归借鉴，不过某些武器的招式是不是有点太像了？比如那个“霹雳锤”怎么就那么像许褚的“蚩尤瀑布碎”呢？反正许褚和熊猫一样胖，“借鉴”起来比较方便。

不管制作方到底从“无双”里借鉴了多少，武器系统的引入的确让游戏变得更为多变，而翻滚躲避和易武对付不同敌人等细节的引入让作品确实有了一点动作游戏的坯子。一款手机端的动作游戏能够有这样的表现，已是非常不错的了。

至于网易在细节上的注重，只要举一个例子就可以感受。《功夫熊猫》手游并没有跳出主流手游的那一套推图升级的模式。但网易把传统的章节以漫画分镜的方式加以展现，就让千篇一律的推图有了变化，让玩家多了一分看故事的心情。同时网易还在副本中加入一些战斗数值之外的元素玩法（比如第一章中的“潜入”任务），让关卡变得更有趣。游戏前几章剧情让人一口气玩下来还能觉得意犹未尽，甚至有点与熊猫大侠相见恨晚的感觉了。

我有相见恨晚的感觉，不是因为恨今日才玩到这款游戏，而是恨游戏偏偏生在了这个F2P横行的手游时代。现在的F2P游戏说到本质都是“可以免费试玩的付费游戏”。游戏一开始吸引玩家入场，给玩家各种体验，但数值游戏往往在玩家游戏几小时或打到某一章节时就埋下数值断层，提醒玩家“您接下来该付费了”，要不然就玩不下去。《功夫熊猫》同样跳不出这个时代的桎梏。而如果没有F2P的牢笼，以这款手游的模板和手感，完全有可能讲一个更有趣的故事。然而现在，为了吸引玩家，什么电影里的正反派都一口气跑出来，什么绝世神兵都一口气拿到几样（当然需要付费），而如果玩家花了钱玩下去，就发现后面有趣的东西远没有前面多了，就是刷材料、做日常、收集碎片，如此循环，连可控角色都永远是熊猫一只。

所以我相见恨晚，恨这时代的游戏不再给我们讲故事了。可惜，现在的手游又哪里在乎我这落后于时代的非主流需求呢。就像啃竹子的熊猫哪里会想到自己到了西方就学会了喝啤酒打醉拳呢？

《劳拉go》手机动作游戏的绝佳尝试

文 | 冰茶



《古墓丽影》这款经典的动作游戏，相信玩家们就算没有玩过，听说过还是应该的。这个经典的游戏系列无论是在电脑端、手机端还是主机方面都有不少可以称得上是经典的游戏。但是在触屏时代，如何将一款动作游戏发挥的恰到好处是每一个游戏的设计者都在思考的问题。这些对游戏有着自己见解的游戏人们，不会甘心随便放一个虚拟的方向键在屏幕左侧，放几个虚拟按钮在屏幕右侧的。所以，这款有着不错尝试的经典动作游戏的续作——《劳拉go》诞生了。

虽然说《古墓丽影》系列一直是以动作游戏著称的，不过这次的这款《劳拉go》却并没有以动作游戏作为主打。毕竟，在手机上体验动作游戏实在很难做出其中的精髓。这款游戏更多的还是偏重解谜。不过，在解谜的同时也更多的表现了动作游戏的内容，在这两者的结合上，《劳拉go》明显高其他游戏一个档次。

刚才我提到了，一个有想法的游戏制作人，是不会希望自己的游戏画面上出现过多按钮的，那样既破坏了游戏的整体美感，也十分影响游戏的体验。在这一点上，《劳拉go》采用了一种类似《纪念碑谷》的巧妙设定，它并没有刻意的避免虚拟键，而是将更多的操作融化到游戏的本身内容当中。玩家通过触屏手机的基本操作，点击与划动来操作这个游戏，使得游戏显得十分自然，没有给玩家一种玩模拟器的感觉，这是动作游戏的一个非常好的思路。

对于游戏的画面来说，这款游戏很意外的没有走《古墓丽影》系列一贯的华丽写实的风格，而是采用了类似矢量画风的设计，这种转变既有游戏本身需要的考虑，可能更多的还是出于对玩家手机的考量，毕竟像《劳拉go》这样相对休闲的游戏风格，太过华丽精美的画面不仅没有必要，而且对玩家的手机也是一种负担。在合适的地方选择合适的画面，这是一个优秀的游戏制作人应该具备的素质。

而对于游戏的谜题与战斗，《劳拉go》做的同样出彩。游戏的谜题设计采用的动作游戏的传统风格，通过收集地图中的要素过关，《劳拉go》加强了这方面的收集难度，可以说一般的玩家会感受到游戏的难度。而在战斗方面，玩家在面对游戏中的不同敌人时，需要采用不同的战斗方法。很多战斗的形式在《古墓丽影》系列之前的游戏当中都能看到影子，不过这些战斗都针对手机的操作进行了优化，玩家在手机上的操作不会感觉有太多吃力的状况。可能更多的，是玩家需要通过思考来找到最佳的解决方式干掉敌人。

在音乐方面，《劳拉go》保持了《古墓丽影》系列一贯的水准，在很多场景当中，游戏的音乐都选择的相当考究。从最初的寂静无声到后期的险象环生，每一个配乐的响起都拿捏的很精准，能够让玩家体验到游戏的精彩与刺激，因此在音乐方面的表现可以令绝大多数玩家满意。

相比这些，《劳拉go》在游戏风格上的变化则是玩家需要适应一段时间的，这款游戏的动作要素减弱了，而解谜要素则变得更多，古墓丽影的老玩家们需要一点时间来适应这种游戏的转变，不过我相信，这款游戏的优秀的质量，能够让玩家很快的找到游戏的节奏，畅快玩耍。

《劳拉go》如果是一款全新游戏的话，我相信玩家一定会非常喜欢。不过作为一款经典游戏《古墓丽影》的延伸，这款游戏想要让所有玩家满意，似乎并不是那么容易。如果玩家能够接受这款另类的《古墓丽影》游戏的话，不妨来试一试这款《劳拉go》。P

《卢米诺之城》童话世界的解谜之旅

文 | 冰茶



相信很多游戏玩家都曾经幻想过，如果自己有一天能够进入童话的世界，那么将会是怎样一种情形。现在的很多游戏已经让我们实现了这个梦想，不过在玩过很多游戏之后，我总是感觉差一点什么。今天我要推荐的这款《卢米诺之城》，正好弥补了我的遗憾。

《卢米诺之城》这款游戏的玩法类似于《机械迷城》，是一种在城市里面进行解谜冒险的游戏，不过相比《机械迷城》相对晦暗的画风，《卢米诺之城》的整体风格十分明快。给人一种轻松写意的感觉。

之前的很多童话风格的游戏，都是披着童话外衣的动作游戏或者角色扮演游戏，虽然画面风格给人童话感十足，但游戏的内核跟童话八杆子打不着，这就会给人一种怪异的感觉。而像迪斯尼制作或者代理的游戏，虽然走的益智类路线，不过对童话世界的整体描绘就差了一些。只是浮光掠影的表现童话世界的美丽，而没有向玩家呈现一个完整的童话世界。而《卢米诺之城》这款游戏，则是将童话世界很好的还原到玩家面前，光这一点，就超越了市面上大多数童话风格的游戏。

游戏的画面相信我不用多做介绍了，一定会给那些喜欢童话风的玩家们带来惊喜。除了这些，游戏的剧情也是不得不提，这个游戏虽然主打童话风解谜，但是剧情却并不显得幼稚，游戏的作者很明显的控制了剧情的整体节奏和走向，努力不让剧情拖沓而让玩家感到厌烦，让玩家充分体验游戏当中的要素，这一点是很难做到的。

游戏的大概剧情是，在一次不能再普通的日常闲聊后，游戏的主角Lumi的爷爷忽然被神秘人抓走了，留给小女孩Lumi的只有一本关于城市各种设施的设定和建造笔记。为了找回爷爷，Lumi只身进入城市不断帮助居民解决各种问题，寻找一切关于谜底的线索。在城市中，每个居民似乎都对其他人漠不关心，但又亟需Lumi向他们伸出援助之手。Lumi要依靠自己的智慧，以及爷爷留下的笔记，在全部十八个场景中，解开各种由小机关构成的谜题，之后获得了帮助的居民也会向主角提供帮助。

虽然游戏的剧情看似简单，但是实际上作者在一个个小任务的中间，安排了很多不被注意的要素，玩家需要通过这些要素破解谜题，通过任务。而这些要素又很好的补充了故事的背景，让整款游戏的剧情潜移默化的传递给玩家，这种高明的讲故事的方式，在其他游戏上是很难看到的。

除了游戏的画面与剧情，游戏的音乐也是不容忽视的一点，游戏音乐将游戏的整体氛围烘托的恰到好处，而且伴随着场景变换，游戏的音乐也转变的十分自然。这种能够与游戏充分融合的音乐，让玩家的游戏体验加分了不少。

而在游戏的谜题设置部分，可以说是很好的参考了《机械迷城》的谜题设计形式，将整个环境限制在一个个小小的区域内，玩家需要通过仔细观察区域内出现的各种事物，找出彼此的联系，最后破解谜题，不过相对于游戏其他部分的令人惊喜，游戏在谜题部分则并没有给人带来多少惊讶的感觉。如果大家喜欢这种谜题的玩法，不妨试一试这类游戏的开山鼻祖《机械迷城》，相信感受同样非常棒。

对于手机游戏来说，如何让玩家在一块小屏幕上体验到游戏的美好，对于游戏制作者来说的确是一个难度不低的考验，这款《卢米诺之城》能够给玩家带来十分舒适的游戏体验，相比其他游戏来说是十分难得的，如果你希望体验一下在童话世界解谜的感觉，这款《卢米诺之城》相信是一个不错的选择。P

两个“三天佳作”的殊途同归

文 | 触乐网 oracle



最近这段时间，我集中玩了两个游戏，一个是《关门放吕布》，一个是《龙门镖局》，这两个游戏，可以说是除了一线大厂的产品线之外，近期最让我眼前一亮的产品。两款游戏的玩法差别挺大，但其实还是有些共性的，包括后期遇到的问题也有些类似（两个游戏其实都有点擦边球问题，但这不是本文重点），作为近期的代表，值得放一块儿谈谈。

一、头几天是感觉不错的佳作

《关门放吕布》的名字听着有些太接地气，我有不少朋友看到名字就直接Pass了。但它的核心玩法，我认为是这段时间国产手机网游里最为有趣的。带点横版塔防+推线的形式，作战方式两边自动出兵，手动召唤英雄，到45级可以召唤多达8名英雄。英雄出场后无法控制，纯自动放技能战斗，但有类似霹雳、火雨、传送之类的“主公技”可用——就像《Kingdom Rush》那样。由于英雄性能各异，费用不等，英雄召唤的时机和顺序、施放技能的时机（技能会随着使用次数耗费越来越多的资源）会对战局产生非常大的影响，同一支队伍上场，打旗鼓相当的对手，根据操作和意识的不同，可能会全灭，也可能会完胜。

可以说，《关门放吕布》的战斗机制，堪称在“极其有限的操作下实现丰富作战可能”的典范，加上战斗演出效果很棒（实际动起来比静态截图好不少），玩起来很舒服。战斗之外的地方，虽然万变不离其宗，但无论是素材获取、PvE推图还是PvP的呈现形式，都做了很大的差异化调整，使其初玩之下是较有新意的。

接下来谈谈《龙门镖局》。你可以笼统地将《龙门镖局》看成是一个以《刀塔传奇》为基底的游戏（这样类比其实不准确因为这个游戏混合了很多玩法），与此同时，《龙门镖局》在拼命的做得不像《刀塔传奇》。

一般我们分析某个游戏时，会先说战斗系统。但《龙门镖局》的战斗系统我后面再说，先说说游戏的任务系统，个人很欣赏这一块。这个游戏少见的将PvP对抗和PvE推图融合到了一起。任务面板除了“主线任务”，还会有“委托人任务”，有点像《卡通农场》里的NPC订单，游戏里会不断地有委托人找你押镖，可得到包括元宝、金钱、经验在内的各种回报。

重点在于，押镖的过程中有一定几率会遇到其他玩家来劫镖，如果不敌对方，那就相当于任务失败，啥都得不到。而完成过一次的押镖任务，可选择托运，两分钟内系统自动完成（其实就相当于延时的扫荡）。托运的时候自然也有可能遇到劫镖，但被劫了不会导致人财两空，而是收益打8折。

这个机制，不仅紧贴“镖局”这个背景本身，也在一定程度上盘活了国产游戏僵化的“扫荡”和“自动战斗”，原本扫荡就能获得的固定收益，因为劫镖的存在，为了获得更好的收益，玩家有可能选择手动战斗。但是，手动战斗赢了倒好，一旦失败，连8折的收益也得不到，这也带来了一丝博弈的色彩。

《龙门镖局》的战斗初看之下颇为扭曲，因为归根结底是个“点头像放大招”的游戏，却加入了很多“合吾（亮镖威）”和“点陷阱”的操作。这些元素本身没有为“点头像放

大招”提供了更多的游戏性，而是像个限制，玩家得手动点击屏幕上出现的“合”“吾”和能量块来恢复能量（自动恢复只占小头），行进中出现的陷阱也要手动点掉，不然会造成大量伤害——而游戏的自动战斗是不会自动执行这两个操作的。这导致《龙门镖局》比较慢热，我开始觉得喊镖号和点陷阱莫名其妙，尽管能看出开发者是想“丰富玩法”，但还是有点儿脱裤子放屁。直到过了某个坎（好像是卡等级之后手动战斗的频率大幅度降低），才慢慢习惯。

这时候熟悉了劫镖玩法的玩家会发现，劫镖总出现在关底，劫镖队伍经常由旗鼓相当或者等级更高的玩家组成，因此队伍到达关底时的状态（能量和血条）就尤为重要，最好是保证满血满能量，才能占尽先手优势，这时候前期手动积攒能量、点掉陷阱的意义就凸显出来了——我甚至怀疑，之所以加入了额外的手动点击部分，且自动战斗的“智能化”程度如此低下，也是为了保证劫镖玩法能顺利进行。

除了劫镖玩法，其它游戏里常见的各种系统，都被很精心地用各种表现形式和小游戏包装了起来（虽说扔骰子走格子的那个玩法有点生硬吧……）。游戏文案难得认真，各种文案上的小细节让人倍感舒适，比如载入游戏在游戏里是“镖局开张中……”，网络连接失败会现实“喂……掌柜的？”诸如此类，比比皆是，整个游戏中都看不到很违和的文案，相反，文案很自然地与游戏背景融合起来，看得出是反复打磨的结果。

就拿此类游戏最基础的推图来说吧，一般大家都是做一个地图，大小关卡散布其中，角落里还有个普通/困难的切换按钮，这就是最常见的办法了，大部分就是《刀塔传奇》或《我叫MT》的推图界面换个皮。但在《龙门镖局》里，除了前面提到的“主线剧情与委托人任务”并列，任务面板的表现形式就大有不同：列表式的任务面板，普通、挑战和精英任务穿插期间，任务的大章节按镖局的发展，以年份来划分，每一年又分为四季，完成季度所有任务后，有季度奖励，此外还有年终奖励，顾名思义。玩多了国产游戏，其实很容易看出，《龙门镖局》的关卡在本质上，和主流的大小关推图、精英关卡刷碎片、按推图完成度阶段式奖励（比如攒够10个星星开一次宝箱）是一样的，只是形式上的改变。但关键在于形式——我们知道有些游戏喜欢谈创新、谈玩法、谈情怀，但一看界面就一股“刀塔传奇”味，很难让人感觉到诚意。搁在其它IP手游身上，急着换皮上线还来不及，就更不可能在这些“无足轻重”的细节上下功夫了。

一句话总结，游戏在主流手游架构的基础上，做了最大可能的差异化调整。并和IP本身的世界观结合了起来，显得非常可贵。

二、几天后是令人倦怠的“佳作”

然而，在玩过开头的几天后，我的倦怠感还是油然而生。这也是我为什么要把《龙门镖局》和《关门放吕布》放在一起谈谈的原因——它们有个共性，就是各方面都不错，卖相好，玩法也有一定的创新，唯独成长系统是老一套。而且当前的版本普遍缺乏社交，仅有的多人交互往往是异步的。一旦最初“核心玩法”带来的新鲜感褪去——就很容易重回纯粹的线性数值成长，这是最遗憾的地方。

《关门放吕布》我饶有兴致地玩了4天，差不多40级，把该开的功能都开完了，剩下的就都是刷刷刷，迅速就失去了目标。不，我不是厌倦刷刷刷，以前玩端游，玩D3，甚至玩某些主机游戏，一样有刷刷刷的内容，刷得还更久。但不管怎么说，刷刷刷需要一个动力或者目标，比如社交粘性（好友合作或公会战），比如持续不断的新副本（日产手游里的降临本）。前期持续不断地玩，是因为持续有新内容，到了40级的时候，新内容没有了，唯一的动力就剩下了爬排行榜——甚至，打了服务器Top 100都有些茫然，不知接下来该干啥。这个时候你会发现，《关门放吕布》的内容完成度是有些问题的，比如开了工会，却只做占坑用，除了加人没有任何功能，显然要待后续开发。40以上的玩家，动力就只剩下“对数值成长的终极追求”了，但除非之前没接触过手游，否则单纯而不经包装的数值追求已经不大能打动玩家了。

换句话说，这个版本的内容耗尽了。你需要做的和其它国产手机网游一样——扫荡、刷碎片、刷



根据开发方的透露，日后还会更新以“合吾”为核心的节奏玩法



《龙门镖局》将一些交互内容被设计成了专门的小游戏，比如这个扔骰子走迷宫的环节

材料、参加每日固定的活动，获得如工资一般的基本是固定的产出收益。这个路数太熟悉了，活动都是死的，掐着日子过就行，内心不起一点波澜，如同左手摸右手，所以虽然我断断续续快充值到Vip8了，依然处在流失的边缘。

这个问题，在《龙门镖局》里也一样，还要更甚一些。因为《龙门镖局》里的新角色培养成本很高，它的装备系统是这样的：你有个装备，它是1级，要吃一些素材来升级，升到10级的时候，得进化一下才能升级，这时候进化需要的素材是另一种，比如XX石、XX卷。这两个东西很蛋疼，因为你平时的行为不会产生这些东西，只有去扫荡低级关卡才会出。你要问我这有什么问题，问题很大。用《刀塔传奇》那套装备系统（也是《关门放吕布》所采用的）做对比的话，你在《刀塔传奇》抽出个新卡，这个卡虽说也要一些素材来进化，但这些素材会在你平时的游戏行为中产生大量溢出（比如树根、指环、长袍），初期的几次进化根本不用额外去刷素材。而在《龙门镖局》里，你就得消耗大量体力去刷低级素材了——偏偏游戏里的体力不便宜，50个元宝只能买60体力，普通图6点，精英关卡12点，完全不经用。类似的成长体系在其它游戏见到时，也每每都让我不厌其烦，纯粹就是为了耗体力而耗体力的设定。

三、“佳作”也有国产手游的通病

现在老有人说，我要做核心玩法的创新，这个所谓的核心玩法，通常指的是战斗。经过这两年的发展，国产手游的确在战斗上有不少新的花样。但我现在觉得，国产手游最需要的，恰好不是玩法的进步，这跟国内国内手游的基本结构有关，也跟手游用户的游戏习惯有关——国产手游，玩法上做出花来，战斗系统的乐趣依然架不住成长线的游戏时长要求，最后还是得扫荡、刷素材，每天只有在最必要的时候，才能去“享受”游戏设计者引以为豪的战斗。

国内手游最需要的，反倒是“成熟的成长模型”的革新。回顾国内过往的几款“现象级”或“里程碑”式的产品，在玩法可圈可点之余，他们往往在成长模型上也有很大革新。而我们已经很久没看到成长模型上的突破了。包括《龙门镖局》和《关门放吕布》在内的绝大多数手游，都会经历一个“前两天突飞猛进，第三天步伐放缓，第四天直接被等级卡死老老实实打工”的流程，太照本宣科，太按部就班了，你让我个人讲，除了稳定，就是乏味，想不出什么词来形容。当然端游的养成系统也没怎么变化，但端游基本泛MMO化了，社交粘性大，游戏所包含的内容和可能性也多，而本文提到的这类手游，核心还是比较简单的单机玩法，交互少，容易腻，养成模式再一成不变的话，就显得很单调了。

半年前，我分析某个游戏时，曾提出过“3天佳作”的说法，半年之后，佳作的部分更佳了，但3天还是没啥改观。具体到《关门放吕布》和《龙门镖局》，二者的完成度可以说很高，也可以说很低，不到一周就消耗完内容，如果没有争夺排名的意识，后面就只能等更新，跟打穿了游戏似的——这不是这两款游戏独有的现象，而是国产手机网游的通病。

然而话说回来，三天佳作，也未必就是糟糕的。有时候我总看到一些评论，说XX游戏开始还挺新鲜，玩多了就无聊了，就是刷刷刷。但问题在于，体验游戏又不花钱，新鲜感过了可以换游戏，又没人逼着你玩后期的线性数值成长，游戏这么多，可以做蝗虫嘛。既然当前的游戏设计惯性和用户习惯不能一朝一夕能改变，那么有限地做一些改良的尝试，总是进步的。有时候我甚至觉得，所谓的“要求各阶段品质如意”，可能是过去一次性付费带来的惯性思维——花50刀买个DMC4回去，发现他X的从11关到19关就是把1关到9关重新走了一遍，当然要骂娘。但免费游戏（包含一块钱在内）你没法这么算，你的体验跟你的游戏时长密切相关，所谓佳作，对有些人可能是一秒（删），有的可能是半天，还有可能是三天乃至两个月、半年。那么，各取所需，体验的归体验，打工的归打工，大R的归大R，也算是中国特色的免费游戏之路了。



低级装备升阶时，也会缺素材，要专门去刷



参加各种活动，用挣来的“工资”兑换碎片，不管如何包装，都是雷打不动的设定

没落类型中的精品
浅谈《王国保卫战》及其相似作品

文 | 触乐网 生铁



一

有三个原因使我想重提并不太新鲜的《王国保卫战》（Kingdom Rush）的话题。

一者是两个月前《王国保卫战》初代宣布在苹果商店免费，尽管这免费来得有点晚，但终究还是来了。

其次，近来玩到了几款新的风格上借鉴《王国保卫战》的手游，这些手游并不成功，但和前者相比，它们的问题反而值得思考，比如《Jungle Island Defence》。

最后，近来一款国产的塔防游戏《塔防世纪》这两天刚刚更新，这款游戏我也关注了一段时间。

在聊这些游戏之前，我还是想旧话重提，说说我对《王国保卫战》（以下简称KR）的看法。

在KR之前，我对塔防类的游戏没有太多好感。基本就是不同敌人对应不同武器，升级武器对应更多敌人。防守物冷冰冰的，造型呆板、排着队送死的敌人和一波波毫无个性的进攻。这样的结果就是：通过“背关”来完成游戏。多样性鲜有——基本就是试错，然后一旦成功就永远成功。

但KR不是。它清新的画面，不再或者逼仄或者简陋的地图路线，充满了富有弹性的战斗——战士会在道路上和敌人真刀真枪地打。剑塔射出的箭能射穿敌人的身躯，而法师塔的DEBUFF，致命激光在最危难的时刻将无法战胜的巨魔一击为灰烬。

正是因为游戏本身的艺术，使玩家确认自己所做的一切都是有意义的，保护王国！

KR的成功看起来是那么简单而显而易见，但是如果分析起来，它又是如此复杂。在KR中，防御设施分成兵营（肉搏）、箭塔（物攻）、祭坛（法攻）和投石机（群攻）4个大类。在什么位置建造什么设施，决定了防御战术的丰富多彩——特别是当玩家在最后一刻功亏一篑后，所拥有的不仅仅是那种“又要再重复玩一遍”的沮丧感，而更是“下次我要在路口把兵营换成投石机”或者“在游戏中期造更多塔比更早升级塔或许更重要”这样跃跃欲试的心情。

说到升级防御塔，也就提到，KR中的四种防御设施还各有四种



即便是到了最新的一代作品，中后期（第8关）依然可以用法师塔全通



《丛林岛塔防》游戏的大地图，能感觉到它受到的KR的影响

层次的升级，最高一个层次还可以分为两种发展方向截然不同的终极形式——它们通常侧重于更强的个体杀伤力或者更大面积的弱化敌人——这起码看起来就像又有了不少的战略配合可以选择。

总之，KR之所以好玩，并不在于它的平衡性有多么完美——初代中后期较难的关卡，只造法师塔就可以顺利通关。后两代作品虽然对此有所改善，但也并非特别严谨，它好玩就在于它的节奏感掌握得比较好。前面说到，防御塔的组合充满丰富的选择性，何时在何处将哪个塔发展到最高层次，这个时机的拿捏很有趣，防御塔的位置也不再像过去的塔防游戏那样傻多，而是非常有限。从怪物方面讲，飞行和陆行、有抗魔属性和抗物理攻击属性的不同敌人，也增强了游戏的策略选择。

此外，战斗过程中敌人新开辟的路径、KR系列后期设计出的英雄角色、当然还有充满了童趣的画面——那些向《星球大战》《高卢英雄历险记》《三只小猪》等作品致敬的画面，其实你甚至很难说这些优点里哪一方面的优点更重要——更直白地说吧，KR只不过又一次验证了，游戏最重要的是要“好玩”，好玩比平衡性更重要。

几乎每隔一段，就会有KR like的游戏出现，与KR相比，这些游戏的表现又如何呢？



我想先谈谈一个叫《丛林岛塔防》（Jungle Island Defence）的小游戏。这是我前段时间玩通关的一款游戏。你能想象KR里的法师塔变成了导弹发射器，英雄变成了能召唤特种部队的机枪女兵吗？

这款游戏最初会给你这样的惊喜。

游戏里有六种塔类建筑——机枪塔、冰塔、火焰喷射器、导弹塔（对空）、狙击枪和电塔；不同的设备对付不同的敌人，每种设施也都有5个等级的升级系统，也有英雄角色，也有类似KR里的箭雨和民兵的按时出现的助攻形式——地雷阵、空投炸弹和民兵。这些听起来都很好，终于可以尝试下在KR风格的画面下用机枪扫射敌人的感觉，但实际游戏的体验却让人感到失望。

游戏的20多关全部打通后，你会发现游戏几乎是个半成品——越往后的关卡游戏的地图越简单，到了最后一关，可以设置的塔位却寥寥无几，让我怀疑关卡设计反了。以下图中的这一关为例——这已经是游戏的倒数两关了，整个地图上却只有区区7个塔位——试问7个塔位又有什么策略可言？

如果假设造成这种原因的不是因为偷懒或者半成品的话、那么就是设计师想通过减少塔位制造难度？但这却又造成了传统塔防类游戏“背关”的缺点——以“图例”的这个地图来说，地图左侧走士兵，可以用火焰喷射器攻击，右侧专走车辆，可以着重用电塔来消灭。这样的方式让游戏毫无乐趣可言。

此外，地图的路径设计也有问题，敌人前进不走最近的路线而是绕远，不合逻辑；此外在一些细节上也做得比较粗糙，比如英雄和机甲在攻击敌人时，并不会随着敌人的走动而改变方向——有时会出现背对敌人攻击而敌人倒地的滑稽情况。

这款游戏最大的问题是设计上的粗陋，它把原本很好的热兵器时代的创意糟蹋了。



另一款一直在勤奋更新的新塔防游戏，是工头网络开发的《塔防世纪》，这款游戏的前身是《塔防之巅》。《塔防世纪》在游戏的各方面都有很大进化。

这款游戏为了适应中国手游市场的特点，加入了开宝箱、新手礼包、排行榜、收集碎片、每日签到、前两章免费加速的设计。游戏的背景和KR一样，设定为西方的奇幻背景。

游戏当前分为风茅村、迷走森林、雪郡、鹈鹕岛等10章，每章10个关卡，总共相当于100个小关，并且每关都有自己的独立地图。游戏从各个方面来看，都还是很有做大做全的志向。

前面说到，这款游戏是融合了国产网游的诸多特点，所以防御塔也可以通过“收集碎片”的概念来合成，并且过关后奖励的宝物也可以用来强化防御塔。

游戏中可建筑的防御塔也很有自身的特色，它分为4大类——箭塔、符文、火鸟、圣光。每一种的升级体系都不尽相同。例如箭塔不仅可以升级成皇家狮心塔这样的光明系攻击塔、连弩塔、量子装置和腐化古树（类似KR的神射手塔），还有一个独立的升级小分支“灯塔”——灯塔可以让有潜行功能的刺客显身，只有显身后其他塔才能进一步攻击这些刺客。

其他几种防御塔的升级也都颇有个性，例如符文塔囊括了KR中的多种法师塔的功能，并且可以升级出远程攻击的龙塔，

火鸟塔则有直线穿透攻击整条进攻路线上敌人的能力，圣光塔则具有宗教意味，它不仅是群攻利器，并且后面发展出的高级圣光塔、星月神殿和锁妖塔让人联想到基督教、伊斯兰教和道教。

总之，在趣味性和独创性上，这款游戏完全是可圈可点的，正如游戏自己所宣传的——这是一款走心的塔防游戏。不过严格来说，这款游戏只是在画风上让人联想到KR。其内在的体系还是传统的塔防——可建塔的位置非常多，最终拼的是密集火力；敌人还是排队密集前行——游戏中尽管有猎犬、刺客等特殊兵种，但是高速怪、肉盾怪和Buff怪的这种层次感并不如KR那么清晰。在KR中，给周围小怪增加Buff的大怪，是考验你如何投放民兵和英雄的策略点。

我并非说《塔防世纪》的模式有问题，游戏的初期上手难度也很适中，哪怕不内购也能玩得比较开心（当然游戏的后期哪怕高级塔也需要进阶，这也是个不浅的坑），提到这款游戏，也是因为它呈现出的特点与KR相比很有意味。

除去《丛林岛塔防》和《塔防世纪》这样在风格上靠近KR的作品外，依然有一些推出时间并不短的游戏，也都在自己的范围内做出了很多不同的创意。

Wooga的《疯狂的国王》是去年的游戏。这款游戏将塔设计为卡牌的模式。卡牌可以融合，以融合为升级。在每个关卡中，防御塔一旦设置就不可拆除。

它的英雄系统是一个亮点，英雄被称为“化身”，有武器、头盔、盔甲、盾牌、配件的概念，这些装备只要穿在身上就可显示出来。

游戏希望以卡牌收集的模式来增强塔防的乐趣，但这未必是一个好主意。不过游戏多样化的关卡设计和丰富的画面表现力，使这个游戏尚属优秀。

《小小战役》则另辟蹊径。从游戏的主界面来看，似乎这是另一个KR的模仿品。但事实上这是一个MOBA游戏——你需要建立粮仓、军营和箭塔，然后派遣不停生产出来的士兵去占据地方的据点，之后再在敌方的据点上继续制造军队，直到消灭敌人大本营为止，但是在这个过程中，敌人也会对你的据点进行仅供。

游戏的难点在于集齐多少人去推敌方的阵营，这个节奏要掌握好。大概是为了增加难度，游戏中也增加了限时的设计，以防止你无限刷兵。

陌陌也推出过自己的塔防游戏《塔塔塔防陌陌哒》——陌陌特别有意思，进入手游领域后，每个类型的手游都模仿一款，不管是塔防还是弹珠还是农场类的游戏。这款塔防游戏在画面上非常精美，游戏中的主要特色也就是“三塔合成一塔”的功能。游戏的背景设定为“地精防御人类进攻”，所以略有点蒸汽朋克风的卡通机甲，也算是游戏的主要特色。

在风格上类似KR的游戏还有很多，有些仅仅是拙劣的模仿，有些则尽可能地另辟蹊径——这些另辟蹊径的努力无疑也拓宽了塔防类手游的思路。《王国保卫战》的成功，其实意味着一种可能，就是一个不够优秀、不够主流的游戏类型，也能出现一款好游戏。



从各方面而言，《塔防世纪》都是一个颇为细心的作品



《疯狂的王国》塔防融入卡牌收集或许并不是个好主意，英雄的即穿即现的装备系统似乎也和塔防本身乐趣的关系不大



灯塔可以让隐形敌方单位显身，另外注意右上角提示你加速功能需要内购的提示



《小小战役》的地图看起来都很MOBA

《虚荣》：移动端电竞的希望？

文 | XxisBacK



在2014年年末的苹果发布会上，一款本来为了展示苹果硬件机能的MOBA类手游，却因为其本身的质量大放异彩，这就是《虚荣》。一年后的11月13日，这款由Super Evil Megacorp研发（此研发小组中倒是不缺来自Riot、EA、暴雪的大神），巨人网络代理的游戏正式走进了国内。紧接着的11月20日，首届《虚荣》中国邀请赛开赛，来自国内以及新马泰地区的八支队伍在上海风云电竞馆展开冠军的争夺。从游戏开服到比赛赛事，再到主播的引进和招募，一个类似LOL或是DOTA2的电竞生态圈正在逐步建立之中，只是，这一切，都要在一个小小的手机或是Pad上实现。

欣喜：高品质的游戏和赛事

和其它以IP、流水作为游戏质量评判标准的“中国泡菜”式手游不同，MOBA手游面临的问题是：如何在移动端上呈现出PC上MOBA游戏的乐趣。说白点，就是“如何合理的抄袭和模仿”。不论大小制作，每一款MOBA手游的出现都一定会伴随着诸如“XXX能否取代LOL、DOTA2的王者地位”等危言耸听的标题，事实上MOBA游戏本身就是个活物，需要通过长时间的改版、更新、宣传和赛事来累积粘性用户，任何一款新作品都不可能在短时间内超越前辈，更何况一个是手游，一个是端游，体量上的差距就难以弥补，能抄的像，抄的好玩就已经实属不易了，《虚荣》也是如此。

当然，《虚荣》的成功不是因为抄得好，而恰恰是因为在某些关键元素上的原创，体现了游戏本身的诚意。MOBA手游什么可以抄？游戏模式，你弄三路兵线，我就弄两路兵线；你做四个技能，我就做三个；你有红蓝buff，我就来矿井和据点。对线、补刀、gank、打野、回家补装备……这些烂熟于心的内容尽管被用了无数次，但架不住玩家喜欢，哪个足球场没有两个球门呢？话说回来，MOBA手游什么不能抄？细节。包括装备和技能的设计，英雄之间的搭配，小兵的出门时间和炮塔的攻击力等等，这些或大或小的细节体现了游戏的深度，也让玩家能有更多的思考空间。好的MOBA游戏能让玩家动脑子想取胜的方式，而不是把另一款游戏的套路直接拿过来用。事实上，你可以从《虚荣》中看到许多MOBA游戏里的英雄和技能的影子，但几乎没有一个是从另一款MOBA游戏中直接复制过来的，仅仅是打乱了技能组合就能彻底改变一个英雄的定位和使用方法，在团队配合上也会出现不同的变数。装备的设计上，《虚荣》在LOL装备系统的基础上进行了大量的简化和原创，减少了装备总数，但提升了每一件装备的独特性。细节上的原创，体现了制作人的诚意。

说完了诚意，我们再来说说逼格。MOBA游戏的人物形象，装备形象、地图风格以及UI界面，这些东西能抄么？可以是可以，但抄了你就low了，拥有自己的美术风格才是逼格的体现。《虚荣》在UI界面上和大多数MOBA手游类似，但人物设计上和

地图风格上还是有不少创新和提升的，尤其是英雄本身特色和技能的结合十分到位（当然也会出现实在想不出名字情况，比如叫做凯瑟琳的女警……）

最后我们来说说赛事。电竞比赛受关注度的重点不在主办方的专业程度，不在选手和解说的水平，不在玩家基数的多少，重要的衡量条件只有一个：奖金。十万奖金、百万奖金、千万奖金，不同的数目决定了赛事的人气（用钱吸人早就不是什么新招，不少问答性质的娱乐综艺节目不是也靠着大量的奖金来增加节目本身的刺激程度么）。《虚荣》首届中国邀请赛的冠军奖金为20万，对于手游项目来说已经不算少（当然去年WCA的《刀塔传奇》项目又是另一个故事了……），在风云电竞馆的三天赛事也较为专业，应该是目前手游电竞领域最好的电竞赛事了，高品质的游戏和高品质的赛事，移动电竞在2015年年末取得了不错的成绩。

担忧：手游电竞的不可替代性?

早在《混沌与秩序：战歌》的时代，移动端电竞就受到不少人的质疑，其中一条较为实际的是关于网络环境的问题：MOBA游戏本身对网络的需求就很高，一点小小的卡顿就能影响一整场比赛的走向，何况国内的网络环境又实在不容乐观，到哪里去找高品质的网络呢？

其实，问题本质就涉及到了微电竞以及一系列类似名词的核心“不可替代性”。MOBA手游有“不可替代性么”？有，在网络环境有保证，且又没有PC端的情况下，玩家在移动端上也可以进行游戏，体验乐趣（实际上，这样的情况也不见得会很多）。然而，当上升到电竞的程度，这个问题就值得思考了。电竞赛事有选择网络、场地和各种比赛条件的权利，既然如此，为什么不去玩PC端上更加复杂和具有对抗性的MOBA游戏，而要选择移动端上的复刻产品呢？

换个角度，从游戏本身上说，目前移动端的MOBA游戏还处在向PC端MOBA学习和借鉴的过程，还是个“小弟弟”的角色，各方面都在不停的简化，相较于PC端也没有更多玩法上的创新。那么，在吸引了一大波传统MOBA游戏的玩家和电竞爱好者之后，如何培养出只属于自己的核心玩家和比赛观众呢？也许我们只能希望游戏本身质量的过硬了吧。

在《虚荣》面市之后的诸多广告和宣传中，着重强调了其“点触操作”，这也是许多同类MOBA手游宣传的重点：操作方式。然而，这归根结底还是如何在移动端上搭载PC端游戏的问题，《虚荣》的出现也许能让手游电竞向前迈上一大步，但我跟希望看到有更加原创玩法、基于移动端平台设计、竞技属性更强的手游出现，而不是一款PC上MOBA作品的精品移植。P







上左 游戏制作商Super Evil Megacorp的创始人Bo Daly

上中 冠军队员彭程：表示自己会成为第一个《虚荣》的职业主播

上右 装备系统，相对于LOL简化了不少

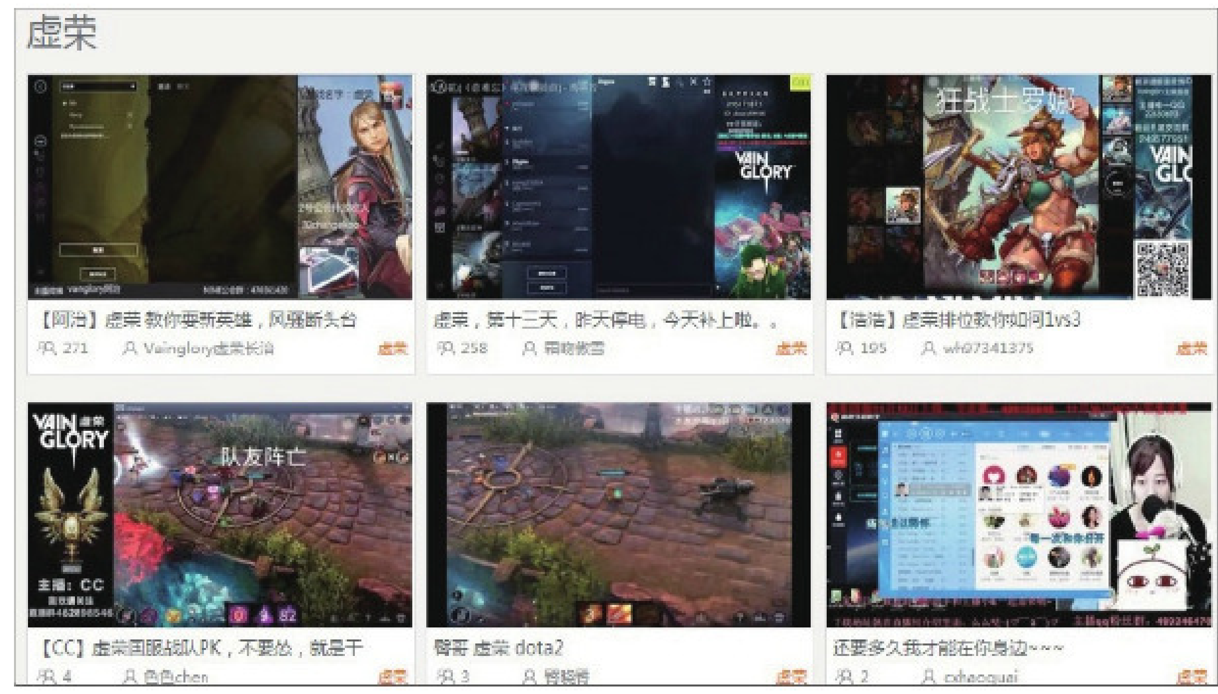
右 首届《虚荣》中国邀请赛落幕，二十万带回家！

下左 原画是否精美决定了游戏的“逼格”

下右 斗鱼上已经有了《虚荣》专区







这下我们要发财了！

《炉石传说》新版本体验

文 | 猎人格尔曼

拓展包加上冒险模式，是《炉石传说》已经成型的“坑钱方式”，拓展包是单纯推出新卡牌，而冒险模式则是新卡牌加上新关卡。和上一次推出的拓展包“冠军的试炼”相比，尽管推出的新卡并不够多，但冒险模式往往得利于其新的游戏关卡以及一些独特功能的单张卡牌。下面就一起来看看新冒险模式“探险者协会”的种种细节吧。

注：此文写于冒险模式开启的前两周，第三周“废墟之城”尚未开启。

新模式、新关卡

冒险模式的新游戏关卡一直是许多玩家诟病的对象，首当其冲的观点就是：没有再次游玩的必要，玩过一遍之后拿到新卡的玩家几乎不可能再回到游戏中继续体验乐趣。事实上《炉石传说》的冒险模式本来就是对WoW中的游戏世界观的改编和再造，像是科幻大片的木偶戏版本，让懂的人会心一笑。尽管再多人不爽，暴雪还是那个暴雪，你不买就没新卡，自己看着办咯。

无论如何，在贴合原版剧情和增加游戏乐趣上，暴雪的设计师已经很努力了。“探险家协会”中加入了许多新Boss和新关卡，类似“云霄矿车”中玩家撑过十回合的设计就很有新意。同时在细节上，游戏中加入了不少动画以及可互动元素，各种风格各异的NPC也会因为玩家的不同举动而有不同的回应，总的来说，新的“冒险模式”显得更加欢乐和热闹，进一步拉开了不同难度之间的差距（普通难度很简单，而英雄级别的挑战则被设计的十分有难度），相比于充斥着火焰和邪恶的“黑石山火焰”来说，是个相当小清新的版本。

两张橙卡

前文也提到，由于总的新卡数不够多，无法形成一个系列，所以冒险模式中出彩的往往是一些单卡。“探险家协会”的前两张橙卡便是如此，不仅有趣，而且有用。而其中的单卡“雷诺·杰克逊”，则是突破了以往的卡牌设计思路，也是《炉石传说》中首张整套卡组围绕着一张来构筑的卡牌。

“战吼：如果你的牌库中没有重样的牌，则为你的英雄恢复所有的生命值。”第一次看到它的时候：实在是太酷炫了！“全部生命”这样霸气十足的字眼听上去就十分可怕，再加上独特的触发方式，让这张卡变得十分“独一无二”。但仔细想想就会发现，想要带上这张卡，就得保证你的卡组里没有一张重复的卡牌，这样也意味着诸如“真银圣剑”“死亡之咬”“淤泥喷射者”“火球术”这样性价比极高的卡牌不

能够带满两张，用其他类似的卡牌来代替的话又会削弱卡组整体的执行力和提升游戏的随机性，相当于玩家需要用更弱一些的卡组，来换得“雷诺·杰克逊”这张单卡的强大异能，如何权衡利弊，什么样的职业更适合这张卡就是玩家需要细细思考的问题了。而能够一眼看出的，就是暴雪再进一步压制快速进攻的卡组，同时让控场型的卡组有更多回旋的余地。由于“雷诺·杰克逊”本身是一张通用橙卡，意味着任何职业都可以将其带入到本职业的控制系套牌中（例如大王术、土豪战或是脏牧），前提是牌组的重新构建。

另一张橙卡“布莱恩·铜须”则显得中规中矩，“战吼触发两次”的异能和“瑞文戴尔男爵”类似，3费2-4的身材也并不算亏，重要的是，什么样的卡组能将其发挥到最大的效能？目前能够想到的单卡是战士的“盾甲侍女”，通用卡牌“老式治疗机器人”、萨满的“耐普图隆”以及牧师的“秘教暗影祭祀”，不过如果想要触发“布莱恩·铜须”的异能，最好还是在单回合中配合着大费卡牌同时上场，如果三费就直接扔上场，估计只会被当成嘲讽卡牌迅速解掉，或是骗一骗对手四费的解牌吧。

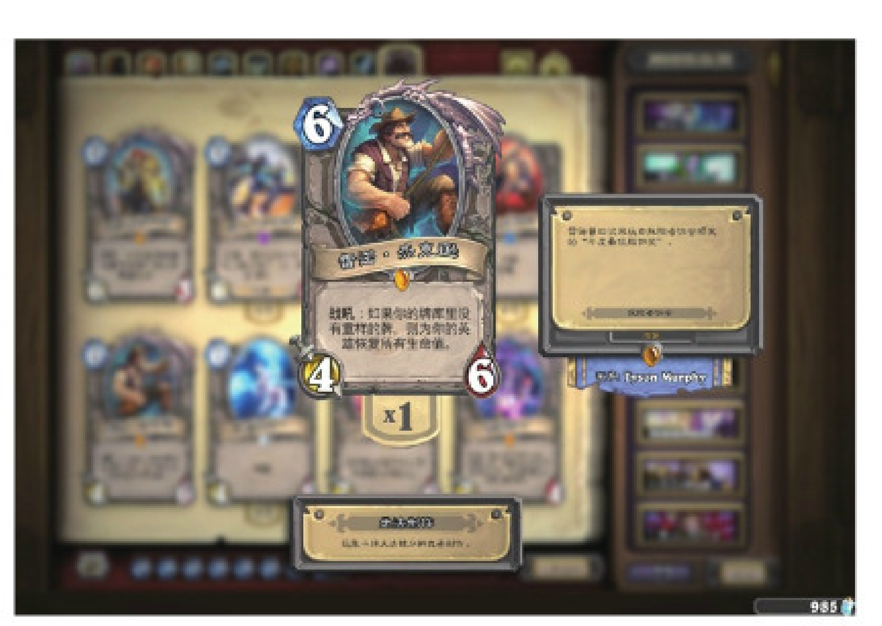
整体趋势

再来看回其它的卡牌。“探险家协会”的新卡有一个很明显的特征：用场面的劣势来换回卡差。不论是“墓穴蜘蛛”还是“宝石甲虫”，亦或是“黑市摊贩”，其带有的“发现”异能都能很好的补充玩家的手牌，尽管这些卡牌本身的身材都只能说一般（2费1-1？4费3-3？实在是太一般了）。更多的手牌意味着后期卡组更多的变数和机会，暴雪也许考虑到了炉石的观赏性问题，不停地推出尽可能拖延比赛市场的卡牌，也鼓励玩家选择不那么暴力更需要技巧的控制卡组。毕竟神抽的速攻卡组，这样的比赛看起来实在是太无聊了。

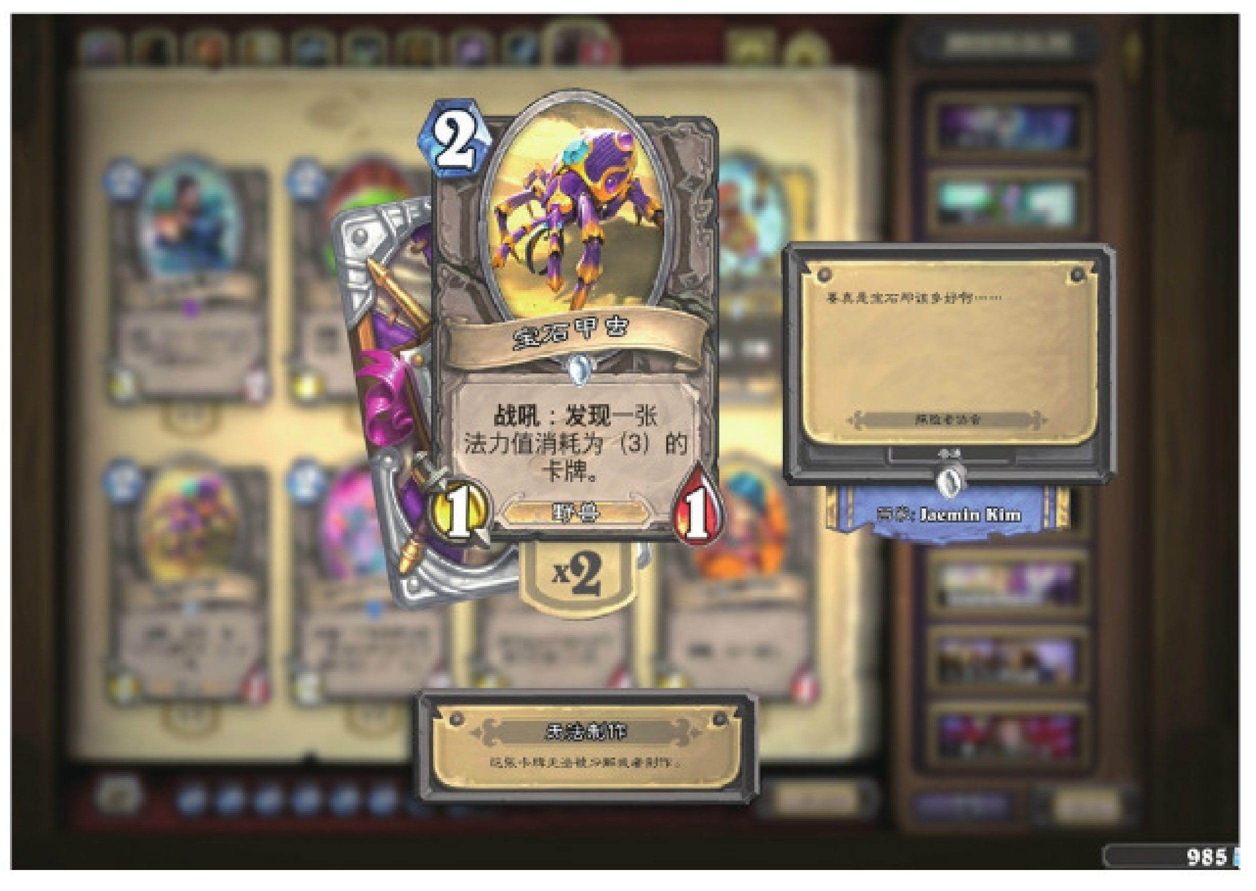
在多个“炉石”的版本更新之后，游戏的整体趋势已经渐渐趋于稳定，关于“炉石”随机性的争执也少了许多（也许是大家都吵累了）。不管怎么说，卡牌游戏总是有且应该有随机性的，因为它关乎游戏的乐趣、竞技时的刺激程度以及设计师的脑洞。在诸多的不确定性中找到获胜的方式，才是卡牌游戏应该有的样子。

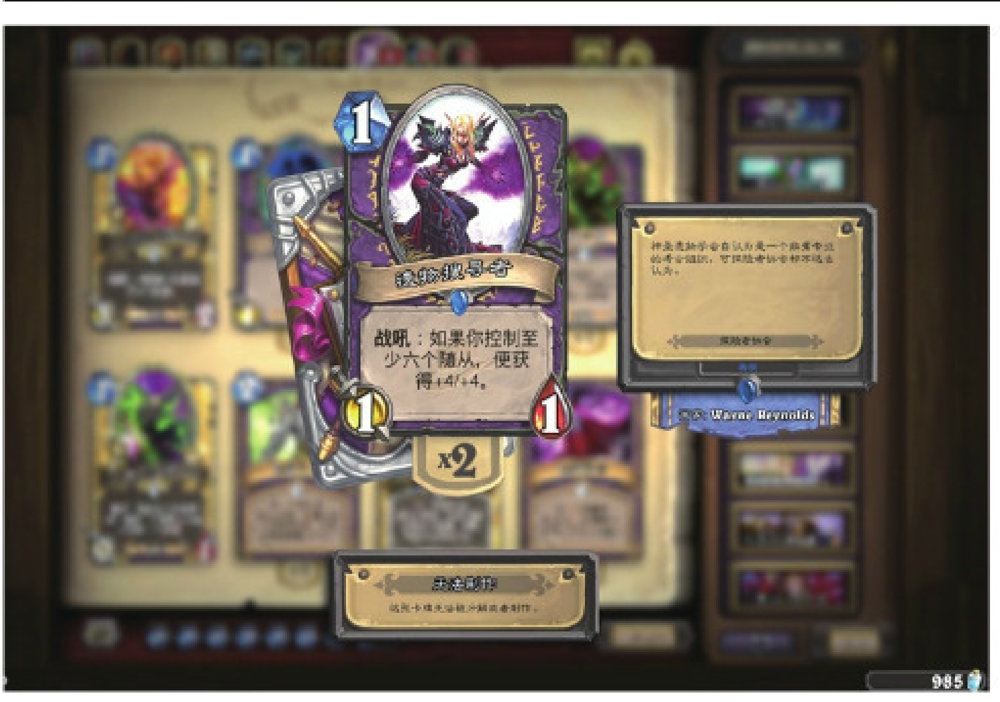












上左 汉化组你辛苦了！

上中 此次冒险模式的NPC多数是无厘头的风格

上右 神奇的卡牌设计师

中左 和“老司机”配合，八费十六血，哇！

中右 2费1-1，上了等于没上

下左 这张卡牌的特效实在是太太太太太……坑爹了

什么样的Boss才算合格品？

游戏总是离不开互动，离不开战斗，只要是游戏中出现了武器，那就一定会出现注定要被消灭的怪物们。当玩家在游戏中千幸万苦终于拿到了点击就送的“屠龙宝刀”时，当初级的小怪在主角面前已经如砍瓜切菜般简单时，最终Boss闪亮登场了。对于许多人来说，看见最终Boss时的情感，往往是既高兴又伤心的。高兴的是游戏通关终于有了盼头，伤心的是，这也许就是游戏中最后一场战斗了。所以游戏中的Boss们，尤其是那只最终Boss，往往能给玩家留下最深刻的印象。那么一名“合格”的最终Boss，应该具有怎样的品质呢？

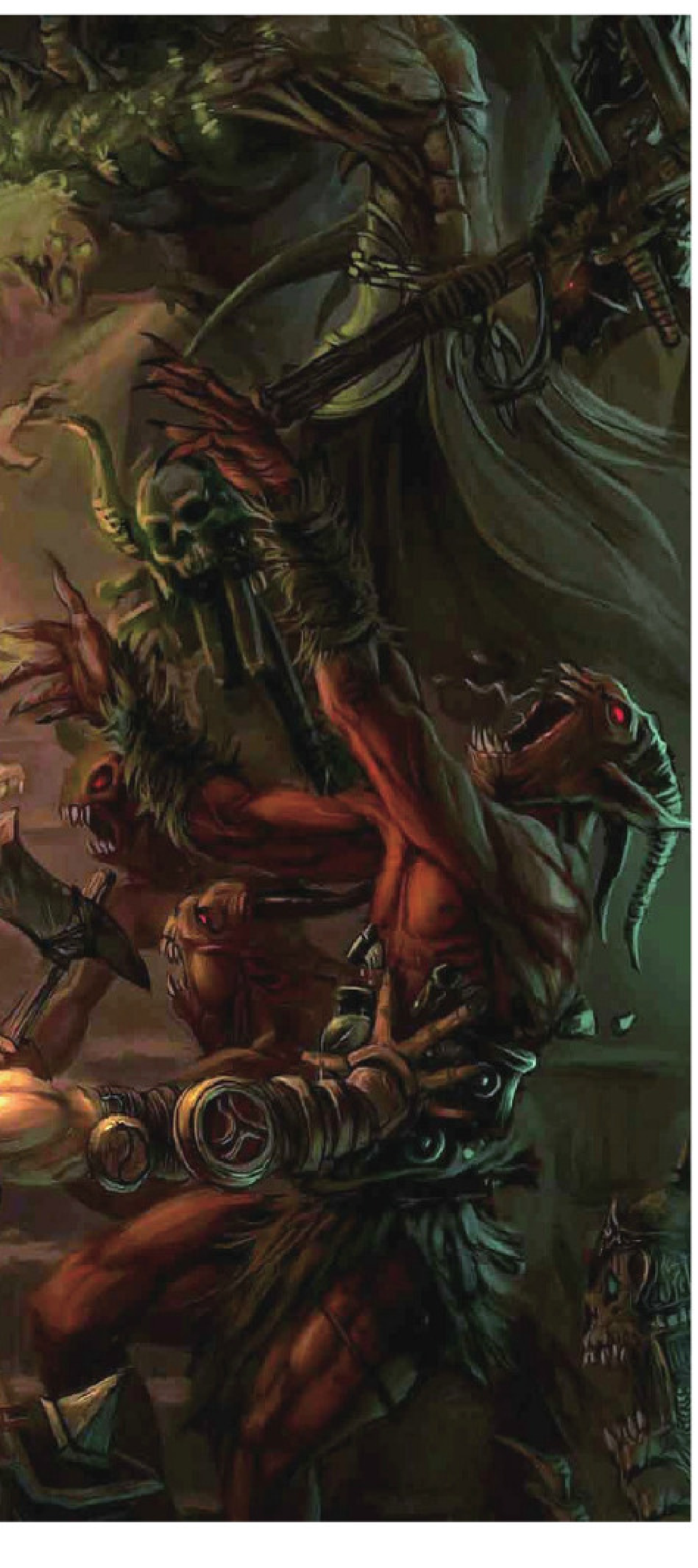
Boss不难，还能叫Boss？

遇强则强，更强的敌人才会带个玩家更多的斗志

文 | 软饭王

说起游戏当中的Boss，玩家们应该会对他们又爱又恨吧。恨的是他们那变态的战斗力把玩家一遍遍的虐得死去活来，爱的则是玩家在战胜他们之后，那近乎爆棚的成就感。所以，Boss不难，那还叫Boss吗？

遥想公瑾当……错了，是遥想我的童年，曾经也是一个游戏高玩。那个年代还是小霸王学习机称霸广大少年家庭的电视机的年代，在那个年代当中，我也算是叱咤风云，横扫小学半数以上的小屁孩没有丝毫的难度。无论是《松鼠大战》当中坑害其他的



小朋友，还是通过屏幕边缘把其他小朋友的角色挤下去，都是当年的我最愿意干的事情。直到，我遇到了《忍者蛙》这款游戏。

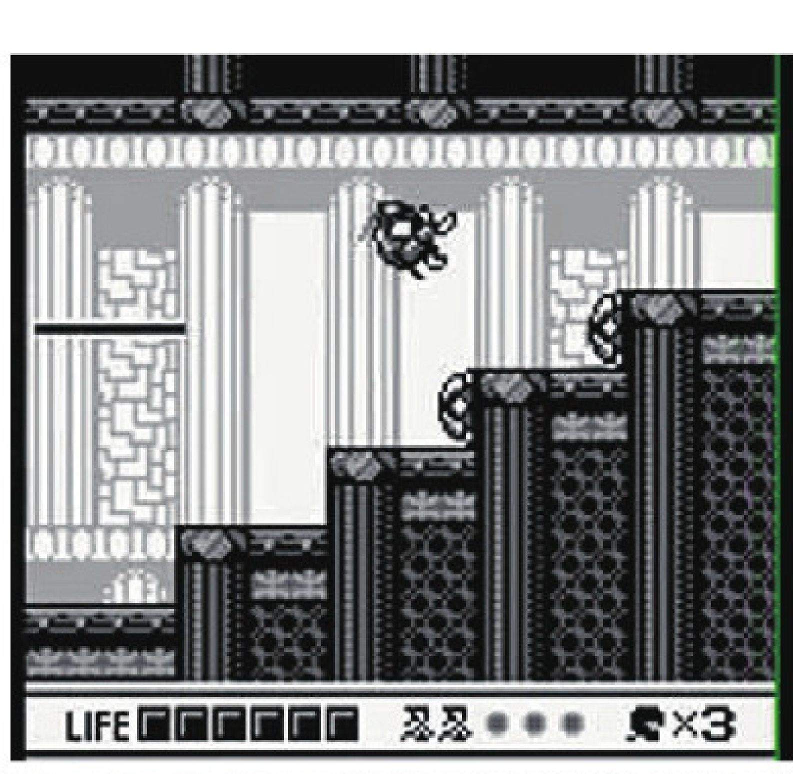
说实话，小霸王学习机——也就是任天堂的红白机（FC）上，《忍者蛙》的手感可以说是数一数二，无论是流畅的操作，拳拳到肉的打击感还是略显鬼畜的的音乐，都令我沉迷其中，但是这款游戏的难度，也是变态的高。尤其是关卡的Boss，更是让当时的我痛苦无比。我记得我的最好记录是打到那个有点像松鼠的Boss的那一关，在面对毫无规律四处游走的Boss时，我彻底崩溃了。尤其是当时有不下十个小伙伴围在电视前面，想要欣赏我的英（chu）姿（chou）的时候，我的一世英名，随着这款游戏，彻底毁于一旦了。

后来，在发现我们家不远的街机房的游戏画面远超小霸王学习机（FC）之后，我就彻底告别了这款看起来还不错的游戏机，拿着我的早饭or零花钱，投入到了街机的怀抱当中。当时我的游戏技术，谦虚的说，是忒牛了。当时我曾经是《拳皇97》的最快通关记录保持者，一币通关那更是跟喝凉水一样简单。每次我到街机厅，迎接我的都是当年《赌神》一样的出场鼓掌和殷切眼神。当然，还有街机店老板幽怨的小眼睛。然后我排开众人，坐到我最喜爱的宝座上，开始延续我的传奇。一般我打游戏，周围都围了一圈人，发展到后来，我一进街机厅，都不用掏钱，老板上赶着拿出一把游戏币跟我说：“小伙子，我看你骨骼精奇……你还是上那边玩吧，要不我都没法做生意了。”这种待遇一直持续到我爸天天去街机厅堵我之前。不过，在街机厅我也栽过，这款让我栽的游戏，就是《怒首领蜂：大往生》。

说实话，像《1942》《雷电》这样的游戏我是不爱玩的，因为这种游戏没有什么剧情，也感受不到虐人的快感。但是这类游戏一般都特别难，所以在想挑战一下的时候，我也会试试。就这一次，在死党的怂恿下，我掉入《怒首领蜂》的坑中。

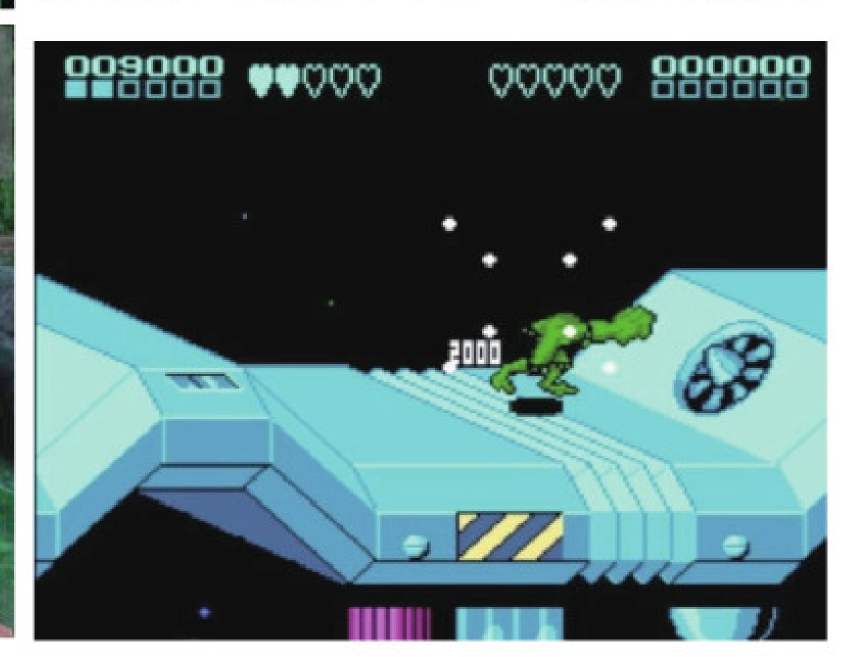
说实话，《怒首领蜂》是我第一款第一次玩连第二关都没打过的游戏，这个游戏的难度是我之前从来没试过的，于是不服气的我一次又一次的打，希望能打穿。终于有一次，我打到了关底，遇到了最终Boss绯蜂。但是，我只是看了他一眼，匆匆一眼，就被干掉了。当时我的内心，几乎是崩溃的。

后来由于老爸知道我常去街机店，开始玩命堵我之后，我就基本上放弃街机了。好在，当时掌机开始兴起了。











左上 就算是GB，也有难度爆表的游戏
左下 高手，就是要用飞镖对付屠城！
中上 《怪物猎人》的火爆，绝对是超难Boss的胜利
中下 除了难度，这款游戏完美的无可挑剔
右 我曾被《怒首领蜂：大往生》的难度给难哭了

在当年，GB（GameBoy）才是街机。不过不知道是电脑玩多了，还是年龄增长手指不是那么灵活了，很多原来在街机以及小霸王上能简单通关的游戏在掌机上反而很难通关，比如经典的动作游戏《忍者龙剑传》，还有后来GBA上的《恶魔城：月下夜想曲》，说实话，当年在面对《月下夜想曲》的最终Boss德古拉的时候，我从来没有发现一个吸血鬼竟然会这么强，我的鞭子（或者其他攻击道具）想打倒他实在是太困难了。这让我一度有冲动把GBA给砸了。不过相对于主机和街机，掌机平台的难度毕竟还是小了不少。所以这些Boss最终还是被我给斩杀了。

当PSP接过了GBA在中国的掌机霸主地位之后，我一度沉迷于PSP的《怪物猎人》当中。我对《怪物猎人》的爱一直都没有变过，大家都知道，怪猎最难的不是击杀Boss，而是捕捉Boss。所以为了满足各种变态的委托人提出的变态要求，我每一次都会拼着被Boss干掉的危险，放置麻痹地雷电晕Boss，这其中的艰辛，相信玩过的都知道，唉，这些Boss真难缠。

不过，在游戏当中的最终Boss，难度设定最高的游戏平台，还是非PC莫属。

当年卡手的第一款PC端游戏，就是昱泉国际的《流星蝴蝶剑》，我相信最后不通过作弊修改击败屠城的玩家都是高手。我是前后尝试了三次，才在四个蒙面人的围攻之下干掉了屠城，当时在打完的时候，我真是长出了一口气，以至于连最后的动画都没有心情欣赏了。很长一段时间，我都对动作类游戏感觉不好，可能就是因为《流星蝴蝶剑》的原因，不过说实话，用大锤虐新手的感觉真是爽。

而另一个让我印象深刻的Boss，就是抓根宝（龙裔，Dragonborn，上古卷轴4：湮灭）了。当然，我感觉抓根宝的战斗难度高的主要原因，还是在让我感觉无比晕的3D上，在那之前，我是不知道调节鼠标灵敏度有助于缓解晕3D的方法的，当年我玩抓根宝，除了难度非常高的Boss之外，可能更让我难受的，就是晕3D了。

至于像《魔兽世界》这样经典的副本Boss游戏，新推出的Boss总是玩家团体的噩梦，不过在面对着不断升级的玩家们，这些Boss也就不再那么有战斗难度了。

说来说去，那些能够留在玩家记忆当中的游戏，Boss的难度常常被设定的十分变态，正是在这种变态的难度之下，我们在战胜这个Boss之后的成就感才显得非常的大，如果一个Boss没有了难度，那么这种战斗给玩家的感觉一定是乏味了。

我玩游戏很少选择简单或者普通难度（除非是评测游戏要快速通关）。就是因为，一款游戏如果不能从难度上体验到这个游戏制作人对于游戏的整体把握，那么这款游戏在设计上就是相对失败的。说的简单一点，Boss战不难，那还叫Boss战吗？

对于游戏厂商来说，更难的Boss意味着更长的游戏时间，能够变相的增加玩家的游戏体验时长。对于街机以及免费游戏的游戏厂商，更难的游戏Boss能让玩家在游戏当中进行更多的消费。而对于那些硬核游戏玩家而言，更难的游戏Boss也让他们在击杀Boss之后的成就感与满足感更大，更难的Boss也能让玩家在跟同伴们吹嘘的时候，获得更多的星星眼。这种好事，自然是玩家特别愿意享受的。所以，对于游戏的Boss，硬核玩家与厂商的要求是一致的，那就是让游戏的Boss更加困难，更加有挑战性。

所以不管Boss加入了多少内涵，支撑了多少剧情，一个没有难度的Boss，玩家在战胜之后，总会感觉缺一点什么，或许就是现下流行的说法……没有情怀？

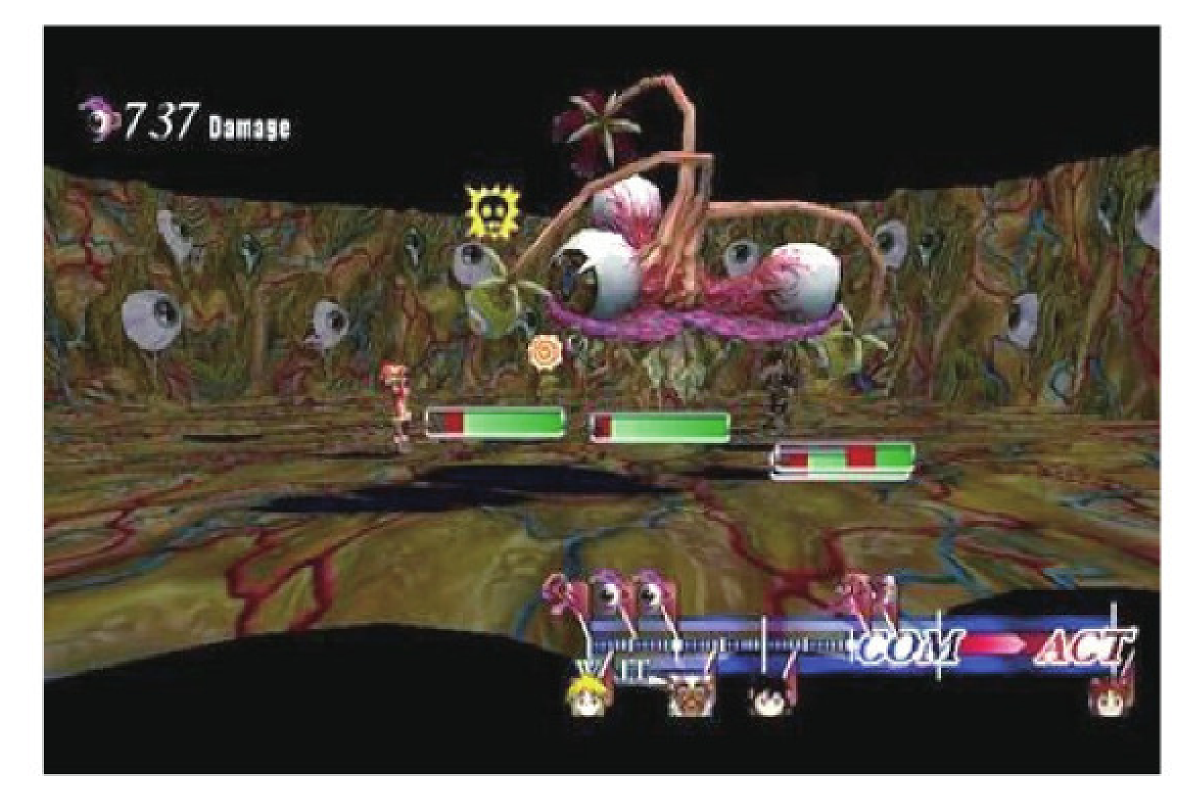
说好的一生基友，怎么成了最终Boss？

叫我如何杀了他，如此让我感动的Boss

文 | isblue

说到最终Boss，我们的第一反应总是“难难难”，这种Boss是从红白机时代沿袭下来的思路。为了强行延长玩家游戏时间，Boss一个个被设计得非常变态，再配合飞行射击游戏里“死后从头打起”的设计，绝对是杀时间的好手。RPG游戏里那些9999血量的Boss更没有技术含量，就是要逼玩家钻小树林去升个100级再来过关。

在那个游戏娱乐很不丰富的年代，这样的设计思路非常盛行，玩家也乐意买账，毕竟玩游戏就是为了消磨时间，能玩的游戏





左 《格兰蒂亚2》里的“眼睛”讲的是一个失明女孩的故事
右 “你们这是自寻死路”——身为一代Boss确实霸气十足

不多，玩家乐得在Boss上花大把时间，还将这些反人类Boss奉为经典。如今时代早已不同，再抱着当年那样的设计思路只把Boss设计成难上加难，恐怕已经不能再让玩家拍手叫好了，如果制作人只是拿Boss作为阻挡玩家前进的工具，而没有在Boss身上倾注真正的心血，那这样的Boss已经不可能再打动玩家了。

如何在Boss的设计上倾注心血？除了巨大的身躯与强大的力量之外，在RPG游戏中为Boss打造一个纠葛的身世是早年最常用的手段。像MGS（合金装备）系列中的Big Boss就是很有代表性的成功案例。

Big Boss虽然不是每代游戏的最终Boss，但却是所有事件的肇始。在这里，Boss更多的意义上代表了一种父权的象征。游戏主角Solid Snake就是以Big Boss的基因复制出来的克隆人，MGS第一代的最终Boss则同样是克隆体的Liquid Snake。玩家控制的Snake在每一代游戏中都在挑战拥有相同基因的“兄弟”“父亲”甚至是“另一个自己”，小岛秀夫传达的游戏内核之一就是人与自己基因的对抗。

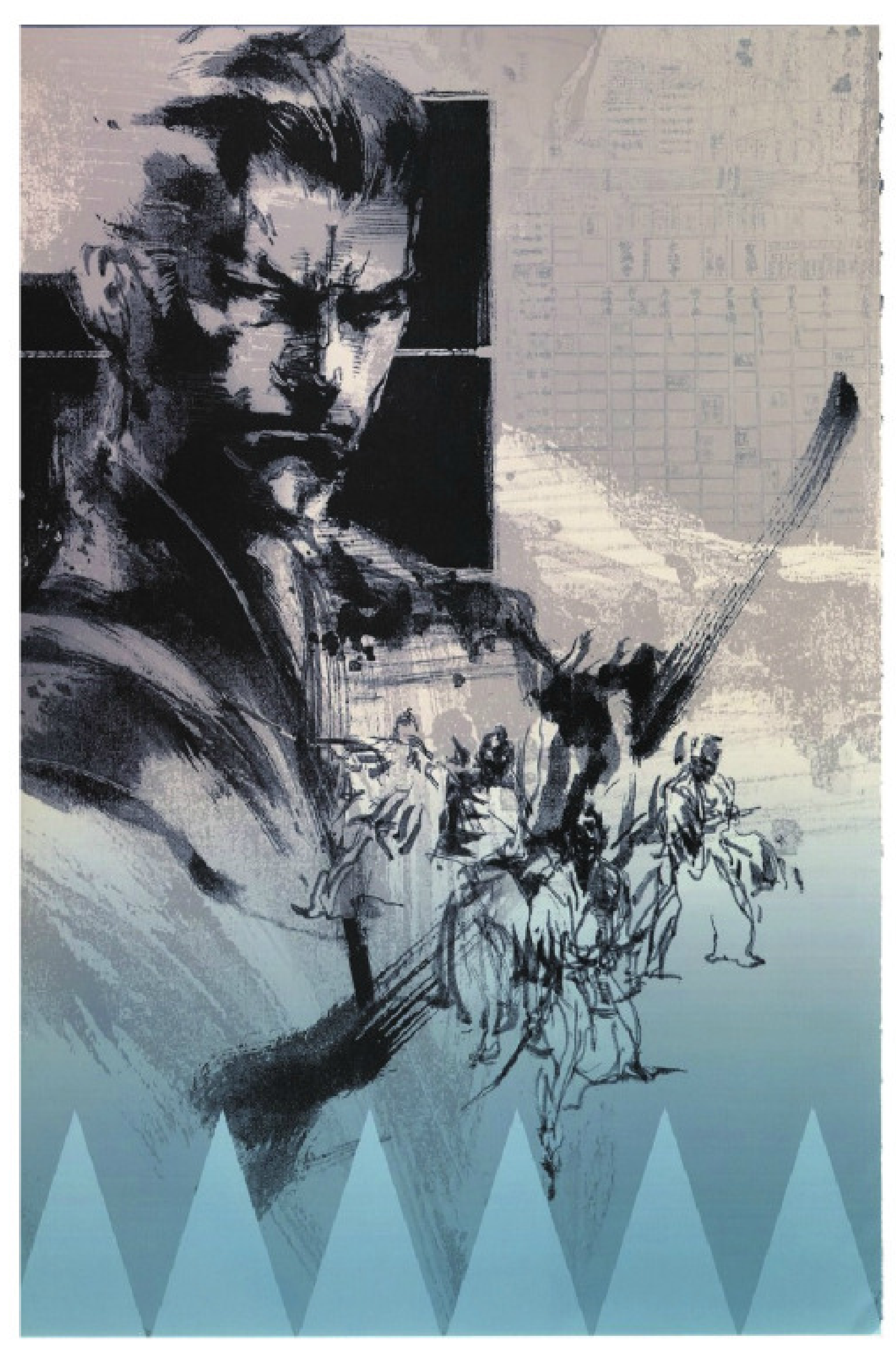
在初代游戏中Liquid Snake虽然掌握着一个巨大的双足机甲要玩家徒手挑战，但真正最后的Boss战还是玩家与Liquid Snake拳拳到肉的身体搏斗，玩家需要将对手打下机甲平台，最终在一场追逐战中逃出生天。回忆初代游戏，在那个时代体验一场犹如电影般的Boss战，确实让人印象深刻，以至游戏最后跳出“全世界还有多少枚核弹头”之类略带说教的语句时，都不觉得有什么违和感。好的Boss战，可以让我们大战之后依旧回味无穷，那种巅峰体验的感觉，不是让我们产生再去刷一遍Boss的冲动，而是疲惫得不想再打第二次了。好的Boss，会让我们敬畏，甚至害怕再次面对。

用故事塑造的Boss在早年的RPG游戏中是很常见的。在那个走格子游戏（回合制）占据统治地位的时代，对Boss的表现方式十分单一，没有全3D画面、斜45度镜头、高清特写去表现Boss，于是用故事衬托Boss成为了最常用的方法。除了MGS这样的经典之外，许多讲故事的回合制游戏对Boss都有创造性的表现。比如在经典的美少女游戏《传颂之物》里，男主角一路带着后宫团十几号女主角们打到最终Boss处，结果真相揭开，男主角自己就是大家要来封印的“大魔王”，最后Boss战是众后宫群殴变身后的男主角。这个设定在当时也算是让玩家们大跌了一次眼镜。该游戏的攻略里一直有一条提示就是：“不要过分提升男主角的等级，否则……最后一关你就哭吧。”

在其他RPG，比如《格兰蒂亚2》里，主角一开始挑战的是Boss的各个身体部位比如眼睛、嘴、心脏等等，每一个身体部位都会对应一段相关的主线故事。最后当主角团挑战组合成完全体的Boss时，过去的回忆夹杂后续的剧情，让一个纯粹的魔物Boss变得真正有血有肉起来。这种用故事塑造Boss的方式，也比纯粹的魔物Boss更能打动人心。

Boss战作为游戏的压轴内容，肯定不能草草了事。以故事塑造Boss最难的地方就在于故事中的往往是人，而Boss战如果只是挑战一个人类个体，总是无法搭载太多花样玩法。所以有故事的Boss往往会在最后控制了某个绝世宝具或是被魔物附体，最终召唤或自己变身成巨大怪物与玩家战斗。通过这种方式，Boss形体上的强大与精神上的强大得到统一，从而成为玩家心中的经典。

然而故事型的Boss终于还是走向了小众。在ARPG或ACT、尤其是网游里，我们失去最多的就是那种对Boss的敬畏感。就像“暗黑”里的墨菲斯托那样，每天都要





左 Liquid Snake可谓一代经典Boss
右 摘下面具你就是大Boss



刷好几次，我们早就习以为常，Boss哪怕再是面目狰狞，在我们眼中也不过是一个MF（稀有装备的掉落几率）的刷新工具。类似RPG游戏中那样将我们折磨得身心俱疲的Boss，在“刷刷刷”的游戏中我们都很难见到了。

无论老玩家如何挣扎，时代的车轮还是前进，并且不断加速。现在，什么东西都是数字化与快餐化。Boss渐渐变成了一堆数据的堆叠，变得冰冷、干枯、例行公事。而我们挑战Boss也变得机械与冷漠。“魔兽”里说一句“你们这是自寻死路”的伊利丹，也只能在剧情CG里摆摆架子，最终淹没在游戏工会嘈杂的语音指挥里。在网游里，剧情变得更弱，用故事塑造的经典Boss也变得更加稀少了。“魔兽”里的那些经典Boss，都是从单机时代就已经名声在外的。“魔兽”尚且如此，何况其他网游呢。



上 一切始于Big Boss

Boss战什么的，早就不是重点了好么

没有特点怎么玩？有特点的Boss才是王道

文 | XxisBacK

“最终Boss在游戏中的地位一天不如一天，想想还是蛮可怜的。”

短短几十年，游戏变了多少。小时候我们讨论游戏中的极品装备，无敌加点，Boss的bug打法；之后我们讨论游戏画面，光影特效，运行帧数；再后来我们讨论游戏中的剧情好坏，整体关联度，游戏世界观以及一切有深度的话题。我们在长大，游戏也在长大，成熟的代价有很多，在整体得以完善的同时，也会有许多经典元素（尽管它们不够好，或是，不够成熟）被一减再减，失去原有的魅力。

比如说？比如说最终Boss。朋友曾告诉我小时候和基友在街机厅的轶事：那个时候用铺满整个桌面的游戏币打游戏，费劲千辛万苦终于击杀最终Boss，正当两人看着Boss倒下的身躯热泪盈眶，感动不已时，一个小屁孩走过来很不知趣的按下了“Start”键。当然小屁孩有没有挨揍并不是这个故事想要说明的问题，真正的问题是，我们也许都曾经为某个Boss所震惊，也许是《吞食天地》里的曹操，也许是《暗黑破坏神》里的Diablo，也许是《天之痕》里的魔化师傅陈辅，也许是《宠物小精灵》里的超梦。我们站在电脑前目瞪口呆地看着它们出现，目瞪口呆地和他们战斗，目瞪口呆地看着他们轰然倒下，直到我们几天后和同好推荐这款游戏时，最后总是会加上一句：“喂，你知道这游戏最终Boss是什么么？”

简而言之，在游戏史的某个时间段里，最终Boss战是最爽、最刺激也最好玩的游戏体验，好像玩家在前百分之九十九的游戏时长中所做的准备就是为了这一段情节。那个时候的最终Boss是何其风光啊，就像是欧亨利的小说一样，千百般的铺垫和叙述只是为了最后一瞬间的反转。剧情的巨大转折，强力敌人的登场，主角人性光芒的闪耀，游戏故事的终结……等等一系列制作人想让玩家得到的游戏体验，在一场Boss战中都可以找到。一个最终Boss的好坏，往往可以决定人们对游戏的评价，毕竟是游戏中的最后一场战斗，





左 《天之痕》的Boss算是相当经典的
右 这个也算是Boss，只不过玩家想的是如何抓住他



当然要下足功夫了。

然而不得不说的是，随着游戏的逐渐发展，我们越来越看不到经典Boss的出现。尽管媒体们还是不断的在给一些游戏打出颇高的分数，而他们本身的质量也确实值这个价，但我们几乎看不到这些游戏中队友最终Boss的讨论和分析了。原因在于，随着游戏的制作水平和艺术水平的提升，游戏节奏越来越明快，游戏世界观的构建越来越丰富，游戏本身再也不像欧亨利的小说一样只在结尾处闪光：剧情的转折和伏笔在游戏进程的任何一处都能体现，敌人的能力也在按照一定的规律变化和提升（比如说主角拿到了火焰喷射器，之后的游戏中便会出现更强力但是弱火的敌人），最终Boss的职能被大大的分散了。从2008到2013年以剧情称道的游戏作品《生化奇兵》，在其三部曲之中只有最初代拥有像模像样的最终Boss，而在《生化奇兵2》以及《生化奇兵：无限》中，最终Boss战的环节被同样用来营造紧张气氛的类似“保护据点”的战斗来一笔带过，而《生化奇兵1》中的最终Boss也是中看不中用，不同的形态和属性攻击全部可以十字弓伺候，几下搞定。为什么弱化最终Boss？为什么甚至没有最终Boss？答案是不需要。游戏的世界观已经搭建的足够完全，没必要再弄一个闪亮登场的Boss来给观众更多的惊喜，而所谓的Boss战，只是一个符合游戏设定的标准结局而已，而这个结局是主角杀死了某个怪物，还是主角带着人质们逃出生天，并没有什么太大的关系。这个时代，我们已经不需要最终Boss这种东西来化腐朽为神奇了。

更为明显的是《古墓丽影9》，也就是劳拉学会说中文（不知道中文配音版的《古墓丽影：崛起》会不会赢得大家的喜爱）之前，那时候的她才刚刚变成带拉美和亚洲脸庞的考古妹。关于《古墓丽影9》，不少知名媒体都给出了不错的评分，确实，简洁明快的流程、良好的手感以及较丰富的系统都证明它是一部上乘作品，如果说硬要说什么缺点的话，应该就是最终Boss战的草草带过。劳拉刚刚在孤岛上发现了远古残存下来的鬼魂士兵，本来以为最终Boss会是变身后的太阳女皇卑弥呼，结果……居然是一个精英级的鬼魂士兵。更令人失望的是，你只要发现了他背部的弱点之后，这个Boss完全就是送经验的，两下霰弹枪搞定，相信不少人会将其误以为是Boss前的“前菜”结果打完之后发现……出字幕了。

这就像是《合金弹头》，我们在普通关卡里打够了飞机大炮坦克，突然看到某个设计成生物形状的巨大机甲，自然觉得震撼无比。而如今许多游戏的最终Boss，只是给游戏一个合乎情理的结局，告诉玩家：这个故事告一段落了，仅此而已，自然也就不需要设计独特的最终Boss来画龙点睛，更何况为一个设计得超难的Boss奋战上数小时，早就不是现在玩家的游戏风格了。

另一个有趣的现象是，在许多游戏尤其是动作游戏中，Boss的难度通常是成比例上升，而到了最终Boss却突然下滑，也就是说，最难的Boss往往是最终Boss之前的一个。《血源》里对应三个结局的Boss：奶妈、老猎人和月之女神几乎是全游戏最简单的Boss，而之前在教会上层中遇到的“宇宙之女”却难到爆表，也许这样的设定是对玩家辛苦游戏的奖励吧。

这就是现在游戏中最终Boss的地位，可以有气势，但不一定要很强大，可以出乎意料，但大多时候只是个大号的炮灰。所以你问什么样的最终Boss才算是合格品？随便吧，符合剧情设定就好，别让发生在原始森林里的游戏剧情突然窜出来一群外太空舰队就行。P





上左 《生化奇兵》初代的Boss也是弱的可怜，集万千魔能于一身被两箭射死
上右 到了《生化奇兵：无限》中干脆没有最终Boss了
下左 当大家都以为Boss会是这货的时候……被主角一刀秒了
下右 中间那个才是《血源》的最难Boss





微博留言

各位读者可以多关注《大众软件》的官方微博 @大众软件果然棒。微博会不定时发布一些话题与内容。说不定你的回复就会被杂志选入其中，赶快来吧。

#大软调查#你最近在玩什么游戏~

哈哈叫哥岛啊吧：数码宝贝[挖鼻]

准爵：三位一体2=_=

Lethe团儿_InTheEnd：星际2，以撒ab……还有粘土世界…

老猫9：使命召唤幽灵，刺客信条黑旗，侠客风云传

北堂赤炎：帝国时代2……

Daxing____：超越极限....

causooPG：炉石 乖离性MA

超级大琥珀君：巫师3 命运Destiny

甘元笛：风暴英雄，维多利亚2，matlab。

意旧碎明阳：文明4，…

承蒙你们错爱：刺客信条挨个通关，到大革命了

B站UP辉夜酱：Minecraft

八雲虹_深海镇守府：《舰队Collection:酋长》[doge]

梦起余杭：仙剑4

木泽水：巫师3

大众软件果然棒：回复@拭雪-中二病懒癌晚期:[doge]这游戏我玩过，好难！

欢娱嫌宵短：纪元2205，以撒的结合胎衣，星际争霸2，暗黑2

特大号废柴：打牌3，拾荒4[doge]

好奇徐少：以撒的结合

IvyChyan：仙剑六

萧月尘：重回WOW……

断尘一剑：火与剑

折柳poplar：梦三国2[doge]

纵天尘：如龙0

明年Zon夏：狗肉4

肿了拼：极品19 然而买了两天了还没有连进游戏

八月病：无主之地2[喵喵]这游戏有毒

王道征途李田所-考研神隐中：捡垃圾[doge]

Senses启示：风色幻想6

苏三的毛绒玩具：侠客风云传。。。舔不到夜叉的足怎么破?

宜谷雨：FF14...3.0开了回去升级...

织子梦：侠客风云

熊猫ai萝卜：捡垃圾

小青蛙光脚丫：捡垃圾4[doge]

白忑慢慢来：哪有时间玩，一直都在捡垃圾[doge]

一只小宅：孤岛危机3 过山车大亨3 狙击精英2&3

二囧砸：我的世界

拭雪-中二病懒癌晚期：五年高考三年模拟[微笑]

#大软的星空话题#下雪了，游戏里有哪些情景是在雪天触发的呢？（图拍摄：中刊老编辑oracle~）

宾克斯的美酒yohohoho：巫妖王举起霜之哀伤。

敏西迪亚的武士：ff2隆拉马多镇约瑟夫

祈凛音：秦川雪，纯阳雪

手癌k：白色相簿

ExLaser：心跳回忆 白色圣诞节

翻天士：哈洛加斯，有谁记得？

Fence_ZL：超凡双生

ProfJason：三男一狗开头 好吧我一时想不起正常的，下面全是高能牧场物语全系列的冬季[doge]

赤红线：……巴尼和克里斯的战斗？

IceDomain：枫之舞鬼谷雪地留脚印

八雲虹_深海镇守府：白色相簿………

尹薰汐：最近回顾五前，雪石路会下雪然后就被冰住动不了了。。。。[拜拜]

猫又芝心卷：天际省啊~

落花映云_你是云凡请来的救兵吗：仙剑一蜀山雪景。虽然地图很简陋很小，但是很有气氛。远望锁妖塔，林月如表明心迹，永远的三个人。酒剑仙“诀别”傻徒弟，这是他第二次动情（第一次是彩依化蝶之时）。从此之后，再一次雪景之日，是月如怀抱忆如之时，四目相对，不胜唏嘘。

#大软的星空话题#妈妈喊你吃饭的时候，你通常在玩什么游戏！？[笑cry]

十项全能溪-漫漫：wow[doge]

仙剑小子：CS GO

雪舞风回：开心消消乐

凌晨过后精神有所好转：风暴英雄，关键是给他们解释这类游戏没有暂停功能堪比算高数

Mr丨笨蛋：ff14[doge]

文艺范的市井小民：[拜拜]在激战二疯狂的跑图

圆规牌万金油：COD和C&C有时是狙击精英3

手残的天寒君：黑魂

流火炎焱童萌堂：皇家骑士团

榣山闻琴音-雨打梨花：仙剑或者古剑_(:з」∠)_

陈上好佳佳佳：dota。。。

帝人_GK：2048………

尹薰汐：和狗玩

专扁缕仔：lol sc2

薛定噩taidemao：吃饭前的一段时间得帮忙做菜，基本不可能玩游戏-。-

不见得像坏人：没怎么和父母一起生活，玩游戏的那段年龄都不在他们身边！现在也不在！

残暴之力慢羊羊：魔兽世界的25人团队副本…根本没空吃饭

-HaoJiLao666-：想一想，玩的最多的果然还是全面战争把，在战场界面的时候根本停不下来

十逍遥雨恋：dota P

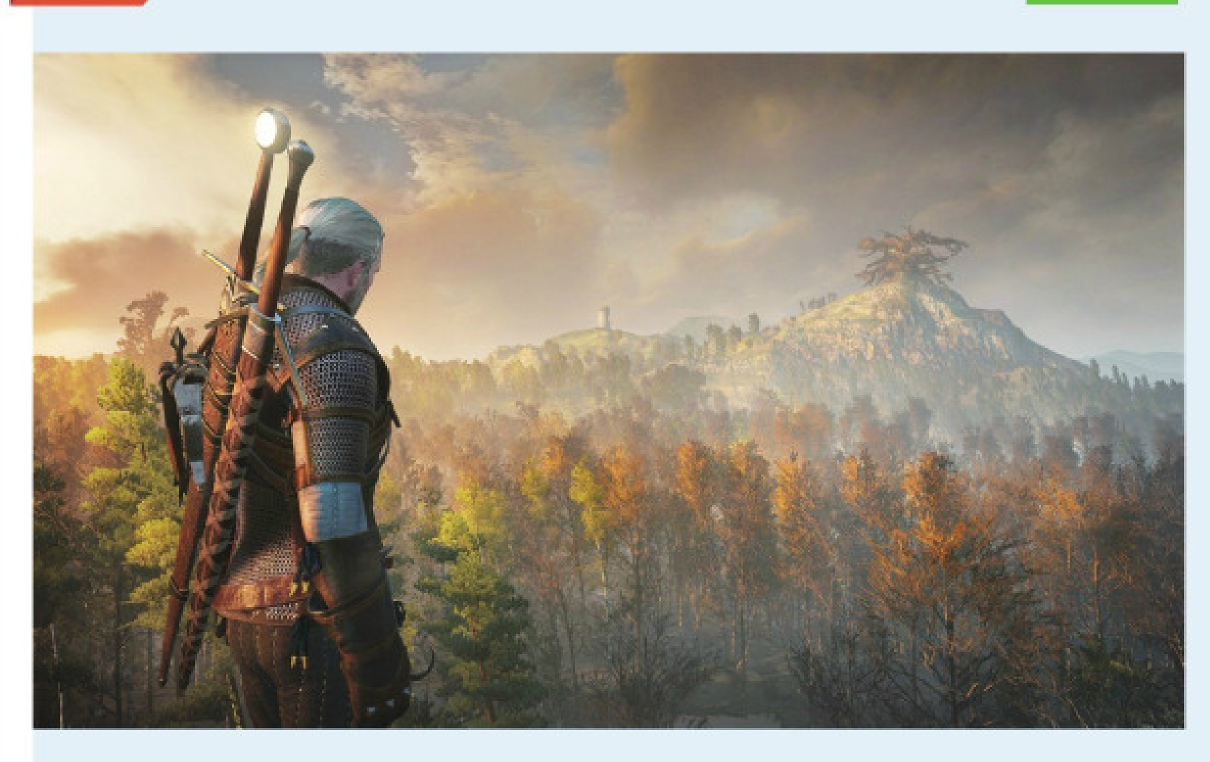
大众软件2015年度单机游戏排行榜

1 《辐射4》 92

作为玩家期待已久的游戏，《辐射4》无论是品质还是内涵，都是能够让玩家满意的。而我坚信，一款优质的RPG游戏，一定是通过剧情取胜的，各种其他的玩法更多的是锦上添花。所以，我认为在剧情上，《辐射4》的水准是毋庸置疑的。P



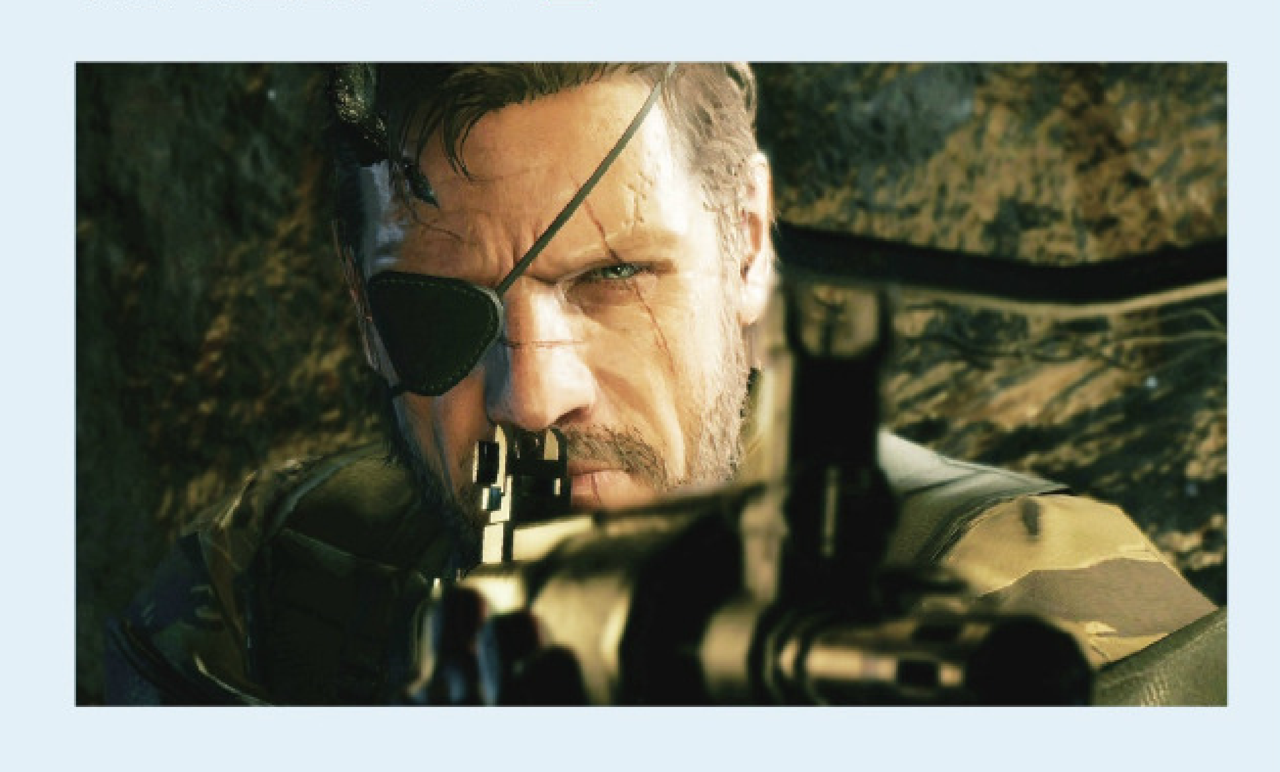
2 《猎魔人3：狂猎》 91



在今年的游戏奥斯卡TGA2015上《猎魔人3》的表现十分抢眼，同时拿下了年度最佳游戏、年度最佳角色扮演游戏的奖项。游戏的整体素质相当不错，但是相比《辐射4》来说，《猎魔人3》给人的整体感觉仍显不足，也许猎魔人的辉煌，需要之后更多的DLC来补充了。P

3 《潜龙谍影V：幻痛》 90

也许对于很多人来说，小岛秀夫的《潜龙谍影V：幻痛》才是他们心目中的最佳游戏，而《潜龙谍影V：幻痛》也不负众望的获得了年度最佳动作冒险游戏、年度最佳配乐/原声的游戏大奖。但是对我来说，《潜龙谍影V》始终有一些地方的完成度并不像前两款游戏那样令人着迷，所以它只能屈居第三位了。P



排名	游戏	分数
4	《正当防卫3》	89
5	《侠客风云传》	88
6	《火箭联盟》	87
7	《使命召唤：黑色行动3》	86
8	《奥里与黑暗森林》	85
9	NBA 2K16	83
10	《都市：天际线》	82

《侠客英雄传》排名这么高是我想支持一下国产游戏。如果大家想问这个榜单为什么没有《横行霸道5》，很简单，因为《横行霸道5》是2013年的游戏……

大众软件

2015年第12期 总第484期

主管单位
广西出版传媒集团有限公司

主办单位
广西金海湾电子音像出版社有限公司

编辑出版
广西电脑游戏新干线编辑部
社长 施伟文 **总编** 滕耀胜 **执行总编** 韦松林

编辑部
杨立（主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 韩大治 郑弢 王铮
专栏记者 张申智
本期责编 王铮

市场部
范锴 韩沂杏

广告部
李怀颖
电话 010-88118588-801

发行部
韩灵合
电话 010-88118588-601
传真 010-68686261

联系我们
电话 010-88118588-501
新闻热线 010-88118588-101
通信地址 北京市100040信箱18分箱 邮编 100040

平面设计 汤瑛
印刷 北京盛通印刷股份有限公司
国际标准刊号 ISSN 1672-0148
国内统一刊号 CN 45-1304/TP
邮发代号 48-154
发行范围 国内公开发行
发行代理 北京情文图书有限公司
官方淘宝店 http://shop122589517.taobao.com
电话 010-65934375
广告许可证 4500004000185
出版日期 2015年12月5日
零售价 人民币 12.00元



每当有朋友离开的时候，我们都会奉上祝福。离别不免伤感，但人生就是这样，有聚有散，谁也躲不开。比如我们大软，有些同事离开了，我接替了他们的工作，对于这份工作，我更多的是慌恐，初来乍到且缺少经验，我怕我做不好，就会让读者老爷们不开心，不过最近这两个月，似乎没有人骂我，感谢大家的包容。

对了，还没做自我介绍。我是大软的一个新人，笔名软饭王，相信经常看网站以及微信的朋友应该都知道我。虽然我写的文章十分粗糙，不过我对大软的感情是真挚的，就像我的笔名一样，大众软件的Fans之王。对了，正好我也姓王。这也算是我正式跟大软的读者们见面了，希望大家多多支持。

每个喜欢写作的人总会有一种冲动，就是将自己写的东西让更多的人看到。我也不例外，所以我很努力的写每一篇文章，为我自己，也为了那些喜欢看我的文章的朋友们。不过一些时候，大软的粉丝会说，看啊，《大众软件》的质量下降了。这个时候，我是很伤心的。因为我已经算是努力地在完成自己的工作了。

张国荣有一首歌，叫《当年情》。我觉得放在今天的大软上十分合适，谢谢大家一直的支持，才让大软继续前进，继续给大家带来你们喜欢的内容。我们也会不忘初心，继续以最真挚的感情对待这本杂志，以及喜欢这本杂志的读者。对于那些已经离开的同伴，感谢你们的付出，让这本杂志能够走过这么多美好的岁月。感谢每一个喜爱过大软的人，是你们让大软走过坎坷，一路前行。

当年情，此刻是添上新鲜。

2016年，我们再见。

软饭王
wangzheng@popsoft.com


大众软件
微信公众平台


下载大众软件App
“游戏联播”


大众软件
官方淘宝店


少年
四大名捕
全明星3D武侠手游
让明星
触手可及
全明星3D
武侠手游
少四
追命
铁手
无情
冷血



巨蟹T1

视网膜上的影院！





双屏双眼真3D

IMAX巨幕高清

私密独享个人影院

便携随身旅途不孤单